

www.pcgames.ro

# PC GAMES

Știi ce se joacă

anul I / 7 / 2000 79.900 lei



2 CD-uri • 10 demo-uri • 60 minute video



**Unreal Tournament 2**  
Primul video pe CD

CU VIDEO

## Sudden Strike

Surpriză: De ce newcomerul rusesc este mult mai bun decât C&C

CU VIDEO

## Baldur's Gate 2

Mega-Test: Noua referință bate chiar și Diablo2  
Numeroase tips & tricks

CU VIDEO

# Commandos 2

Vizită la Pyro Studios: Imagini exclusive și cele mai noi secrete dezvăluite

Playable demos

- Metal Gear Solid
- In Cold Blood
- Homeworld Cataclysm

Video-uri exclusive de la ECTS



- Mafia
- Unreal 2,
- Anno 1503,
- Neverwinter
- Nights, World
- Sports Cars, Yager,
- Commandos 2, WarCraft 3,
- Asa, Anarchy Online etc.

Cea mai vândută revistă de jocuri PC din Europa



### Red Alert 2

Dezamăgire:  
Westwood repetă  
vechile greșeli. Este  
Red Alert 2 un joc cu  
adevărat reușit?



### Anno 1503

Dezvăluire: Totul despre  
grandioasele îmbunătățiri  
Cu mega-video

HIGHLIGHTS



Cele mai bune jocuri  
Totul despre  
starurile ediției 2000



Megaposter  
dublu



**Startpage**  
...te căutăm noi

**Startpage**  
...te căutăm noi

<http://www.startpage.ro>

# De toate pentru toți



George Cătuneanu  
redactor-șef

Se apropie luna cadourilor. Toate semnele caracteristice acestei perioade încep să se arate din plin. Încă dinainte de Sărbătoarea Tuturor Sfinților, adică Halloween-ul cel atât de drag americanilor, jocurile au prins să curgă pe bandă rulantă, spre disperarea generală a gamerilor.

Nu vom intra aici în detalii referitoare la legalitatea obținerii acestor jocuri de către fani, deoarece condițiile de comercializare în România și raportul preț/putere de cumpărare vorbesc de la sine.

PC Games va încerca totuși să facă ceva pentru a îndrepta această situație, cu pași mărunți, dar siguri. Încă din numărul trecut ați observat catalogul de jocuri răspândit prin paginile revistei, din care puteți comanda majoritatea titlurilor apărute pe piața internațională. Știm că prețurile nu sunt încă ceea ce ar trebui să fie pentru buzunarul ultra plat al gamerului român, însă vom încerca, în măsura posibilităților, să le facem mai accesibile fanilor noștri, la prețuri cât mai rezonabile. Dar asta e o strategie cu bătaie lungă, despre care vom mai discuta la momentul oportun.

Revenind la avalanșa de jocuri aruncate pe piață în aceste zile, putem spune că sunt de toate pentru toți. Chiar și cel mai cusurgiu dintre gameri poate găsi ceva pe gustul său, căci multe din marile succese așteptate și anunțate acum doi-trei ani se găsesc pe rafturile magazinelor de specialitate. Aventurierii și amatorii de quest-uri au primit în aceste zile continuarea unei serii clasice care a fost luată adesea drept reper pentru genul adventure. La întrebarea „Dar jocul ăla de ce tip e?” răspunsul venea firesc ca un reflex condiționat: „Gen Monkey”. *Escape from Monkey Island* produs de Lucas Arts nu mai are nevoie de nici o prezentare. Cele trei serii anterioare au încântat generații de gameri cu povestea captivantă, enigmaticele îmbârligate și mai ales umorul brilliant al replicilor schimbate de personajele animate. Și, chiar dacă grafica nu avea anti-aliasing, lumini dinamice, texture&lightning și alte mirosenii moderne, feeling-ul generat de întreg făcea inutile accesoriile respective. La a patra înfățișare,

jocul a fost adus la zi și întreaga lume a Caraibelor a devenit tridimensională, dar nu mai puțin încântătoare. Singura umbră de îngrijorare este ca nu cumva acest preț să fie plătit în detrimentul scenariului prin scurtarea poveștii, așa cum s-a întâmplat în cazul lui *Ultima IX - Ascension*. Deși este un joc superb din toate punctele de vedere, este mult mai scurt decât predecesorii săi.

Tot la capitolul aventură, nu au fost uitați nici cei care și-ar dori mai degrabă ceva care să le dea senzații tari și să le înghețe degetele pe mouse. Este vorba despre *Blair Witch Project*, cu capitolele Rustin Parr, respectiv Coffin Rock, un joc action-adventure horror executat pe baza engine-ului grafic folosit la *Nocturne*, cu îmbunătățiri, promițând să dea palpitații chiar și celor mai hârșiți gameri.

Amatorii de adrenalină au primit un joc așteptat cu mult interes, a cărui predecesori au fost intens jucați prin PC-cluburile românești. *Delta Force: Land Warrior* s-a înfățișat fanilor cu un motor grafic cu totul nou, foștii voxeli fiind abandonați în detrimentul clasicelor poligoane și trebuie să recunoaștem că arată (și se mișcă) mult mai bine. Umbrele sunt realiste și nici vederea largă în spații deschise nu a avut de suferit. Drept urmare, după îndeplinirea cu succes a celor trezeci de misiuni din campanii, lunetiștii de elită se vor confrunta în jocuri multiplayer pline de suspans și adrenalină. Rețelele sunt pregătite și clasicul *Counterstrike* va avea un rival pe măsură.

Pentru strategi, a sosit momentul mării încercări. Continuarea unui clasic al genului, inventator al termenului „tank rush”, vine acum cu o nouă provocare de la Westwood. Poate că *Red Alert 2* va părea pentru unii prea puțin schimbat față de *Tiberian Sun*, pentru alții nu tocmai inovativ în stilul de joc, însă pentru majoritatea se va dovedi captivant, dinamic și echilibrat. Tot pentru capetele ordonate, cu o înclinație masivă spre jocurile de management, construcție și strategie, a fost lansat jocul care poate fi numit - practic, dacă nu și tehnic, din motive de licențe - *Civilization 4*. Pe numele său adevărat *Call to Power 2*, are tot ceea ce a făcut vestită prima serie și multe altele în plus.

Nici cei cărora le place sportul, real sau simulat, nu au fost uitați de producători. Ca în fiecare an pe vremea asta, EA Sports aruncă pe piață producțiile cu număr de serie 2001. După NBA, NHL și NFL, toate reprezentând ligi de baschet, hochei sau fotbal american, a venit rândul unui titlu mult mai îndrăgit de europeni în general și de români în special. FIFA 2001 face parte din seria celor mai jucate simulatoare sportive, foarte mulți fani ai fotbalului fiind nerăbdători să trimită baloane în vinclul porților marilor puteri fotbalistice ale lumii.

Acestea fiind spuse, nu ne rămâne decât să vă urăm spor la butonat și să sperăm că ne veți împărtăși experiențele acumulate de-a lungul acestui îndelungat proces. Poșta redacției vă stă la dispoziție. Succes!



Sports Car GT



Dark Vengeance



Total Annihilations: Kingdoms



Detalii la  
pag. 182-186

■ **BALDUR'S GATE 2**

Jocul lunii este o sărbătoare pentru toți jucătorii RPG. Bioware se instalează în topul genului, cu un story palpitant și lupte pline de acțiune.

Pagina **72**



**Service**

- 8 Coltronix: Office Mall
- 71 Cum punctăm
- 6 Cuprins CD-ROM
- 7 Echipa PC Games
- 3 Editorial
- 179 Ghidul cumpărătorului
- 7 Impressum
- 124 Indicații CD-ROM
- 182 Oferta Pam Grup
- 187 Poșta redacției
- 194 Ultima pagină

**Actualități**

- 17 Actualități acțiune
- 14 Actualități acțiune&strategie
- 22 Actualități aventură
- 25 Actualități hardware
- 21 Actualități simulatoare
- 24 Actualități sport
- 18 Actualități strategie
- 13 Actualități online
- 27 Actualități lista de așteptare

**Magazin**

- 34 ECTS 2000  
Am fost pentru dvs. la Londra, pentru a înregistra ultimele noutăți de la cea mai mare

■ **SUDDEN STRIKE**

Generalul Gliss a participat deja la sumedenie de lupte în timp real. Găsiți raportul său în partea de teste.

Pagina **80**

Pagina **86**

■ **C&C RED ALERT 2**

Parcurgând megatestul nostru, puteți afla dacă Westwood a avut mai mult noroc decât cu C&C 3.

- expoziție europeană de jocuri.
- 36 ECTS: Diablo 2 Add-On  
Nici nu a fost de tot învins prințul iadului, că în imperiul de jocuri RPG al lui Blizzard vine noua pacoste.
- 42 ECTS: Industry Giant 2  
Baronii economici ai primei părți voiau tot mai mult. Iată că vor primi ceva cu adevărat gigantic.
- 46 ECTS: Mafia  
Făcând carieră nu de la spălător de vase la milionar, ci de la taximetrist la lider sindical.
- 44 ECTS: Neverwinter Nights  
Această epopee 3D subliniază încă o dată faptul că Bioware este regele neîncoronat al RPG-ului.
- 38 ECTS: Severance  
Din Spania nu vin doar vinul, femeia și cântecul, ci și jocuri tari de acțiune.
- 40 ECTS: World Sports Cars  
Dacă jocul va fi atât de bun pe cât promite grafica, jocurile de curse s-au ales cu un concurent serios.
- 43 ECTS: Unreal Tournament 2  
Comunitatea jucătorilor online se cutremură: Epic lucrează la următoarea generație a shooterelor 3D.
- 48 ECTS: Best Of  
Învingători strălucitori, elemente ce dau speranțe, comentarii de senzație din linia a doua a jocurilor. Ce a fost ECTS 2000.
- 28 ETAINA - Oscarul jocurilor  
În noiembrie se va decerna pentru prima oară premiul european pentru jocuri: ETAINA.
- 102 Feedback Diablo 2  
Se vorbește despre jucători care au petrecut în Battle.net lunile de după lansarea action-RPG-ului lui Blizzard.
- 10 Splendoare de pixeli  
Atenție, Chris Roberts: cu Yager se va ridica din țara teutonilor un șoc grafic spre munții 3D ai Olimpului.
- 110 Profil Steve Jackson, Partea 35  
Microsoft sau Activision - Xbox sau PC - Steve Jackson ne oferă o perspectivă asupra lumii afacerilor de jocuri.
- 30 UT-maps partea a II-a
- 106 Profil Piron  
Pure Power - un nou joc românesc de strategie

**Avanpremieră**

- 58 Anno 1503 ...Strategie de construcție
- 50 Commandos 2 .....RTT
- 66 Metal Gear Solid .....Action
- 64 Monkey Island 4 .....Aventură
- 68 No One Lives Forever ...3D-Action
- 67 Zeus .....Strategie de construcție
- 56 Pro Rallye 2001 .....Curse
- ▶ 65 Call to Power 2 .....TBS

## Test

- ▶ 80 Red Alert 2 .....RTS
- ▶ 72 Baldur's Gate 2 .....RPG
- 96 Carmageddon TDR 2000 .....Curse
- 94 Cold Blood .....Action-Adventure
- 98 Crimson Skies .....Simulator de zbor
- 100 Traffic Giant Gold Edition ..Construcții
- 99 Homeworld: Cataclysm ...Strategie
- 92 Konung .....RPG
- 95 MB Truck Racing .....Curse
- 90 Submarine Titans .....RTS
- 86 Sudden Strike .....RTS
- 77 The Moon Project .....RTS
- 91 The Outforce .....RTS
- 78 Wizards & Warriors .....RPG

## Hardware

- 113 AMD Duron 750 .....Test
- ▶ 114 ATi Radeon 64 MB DDR .....Test
- 116 GeForce2 MX .....Test
- 115 Matrox G450 .....Test
- 120 Plăci de sunet & Boxe ...Îndrumător  
Test Maxi Sound Muse  
Test Creative SoundWorks Digital
- 117 Microsoft GameVoice .....Test
- 123 Gamecontroller .....Test  
Microsoft PrecisionPro 2  
Boeder CrossCheck USB Gamepad  
Saitek Cyborg 3D Gold USB

## Tips &amp; Tricks

- ▶ 129 AoE 2: The C. ....Soluții complete
- 177 AoE 2: The Conquerors ....Cheats
- 148 Baldur's Gate 2 .....Soluții generale
- 175 Bundesliga Stars 2001 ....Shorttip
- 153 C&C: Red Alert 2 ....Soluții complete
- 175 Cultures .....Shorttip
- 167 Cultures .....Soluții complete
- 176 Grand Prix 3 .....Shorttip
- 177 Heavy Metal F.A.K.K. 2 .....Cheats
- 177 Icewind Dale .....Shorttip
- 177 Empire of the Ants .....Shorttip
- 175 RCT: Loopy Landscapes ...Shorttip
- 176 Shogun: Total War .....Shorttip
- 176 ST: Voyager - Elite Force ...Cheats
- 145 Sudden Strike .....Soluții generale
- 176 Sydney 2000 .....Shorttip
- 171 UnrealEd 2.0 .....Soluții generale

## Index

## Aventura

- 72 Baldur's Gate 2
- 36 Diablo 2 Add-On
- 177 Icewind Dale
- 92 Konung
- 64 Monkey Island 4
- 44 Neverwinter Nights
- 23 Shadowbane
- 23 Stupid Invaders
- 78 Wizards & Warriors

## Acțiune

- 16 Battle Realms
- 96 Carmageddon TDR 2000
- 94 Cold Blood
- 16 Counter-Strike
- 14 Deus Ex SDK
- 15 Heavy Metal F.A.K.K. 2
- 15 Mafia
- 66 Metal Gear Solid
- 68 No One Lives Forever
- 16 Swat 3
- 38 Severance
- 176 Star Trek: Voyager - Elite Force
- 44 Unreal Tournament 2

## Strategie

- 80 Red Alert 2
- 129 AoE 2: The Conquerors
- 58 Anno 1503
- 18 Black & White
- 50 Commandos 2
- 175 Cultures
- 42 Industry Giant 2
- 100 Traffic Giant Gold Edition
- 99 Homeworld: Cataclysm
- 177 Empire of the Ants
- 77 Moon Project
- 175 RCT: Loopy Landscapes
- 176 Shogun: Total War
- 15 Star Trek: Away Team
- 90 Submarine Titans
- 86 Sudden Strike
- 91 The Outforce
- 67 Zeus

## Sport

- 24 FIFA 2001
- 24 Grand Prix 3 Add-On
- 95 Mercedes-Benz Truck Racing
- 40 World Sports Cars
- 176 Sydney 2000

## Simulații

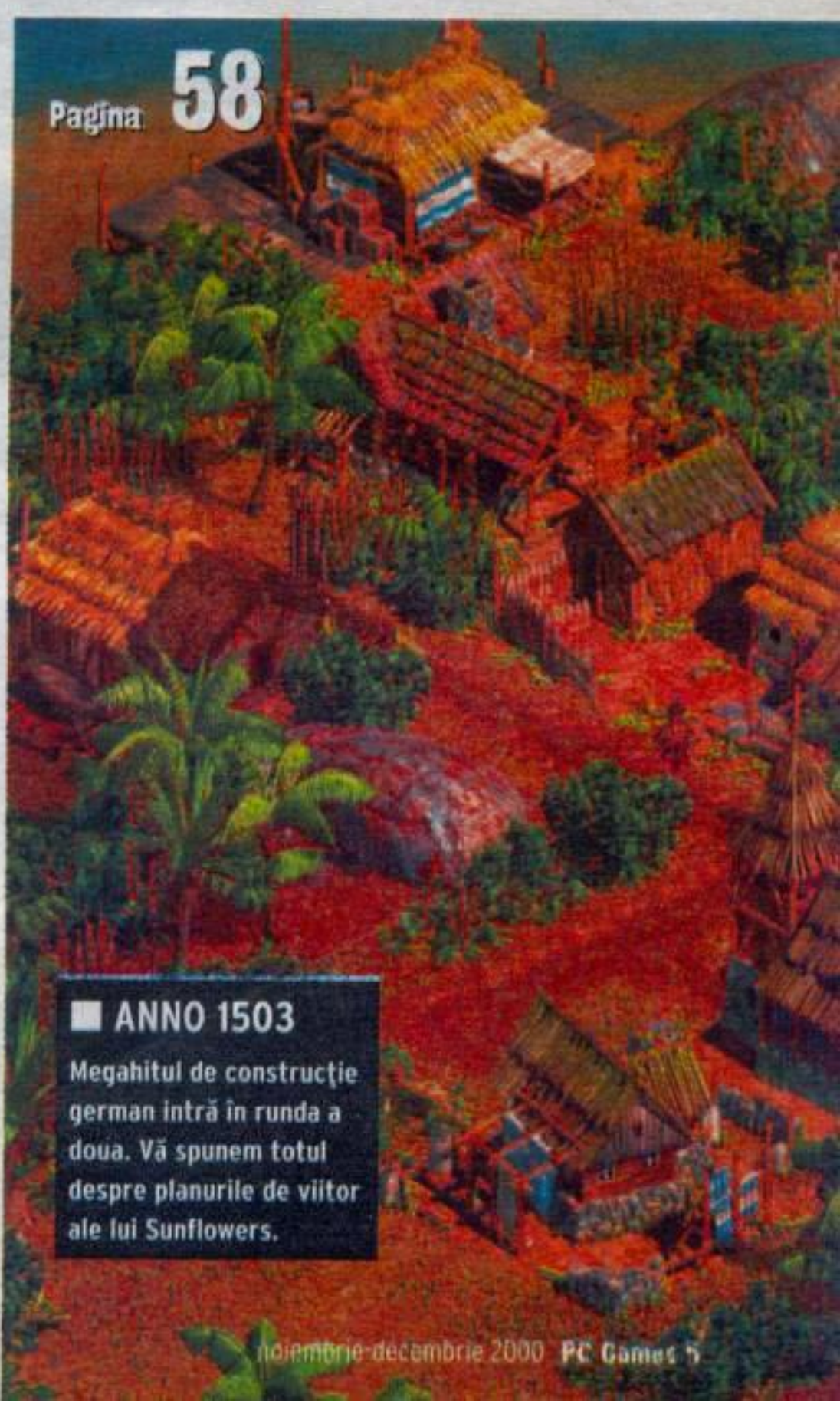
- 98 Crimson Skies



Pagina 50

## ■ COMMANDOS 2

Veți afla în avanpremieră de ce nu ne-am mai putut opri din a juca versiuni de testare ale acestui hit de tactică.

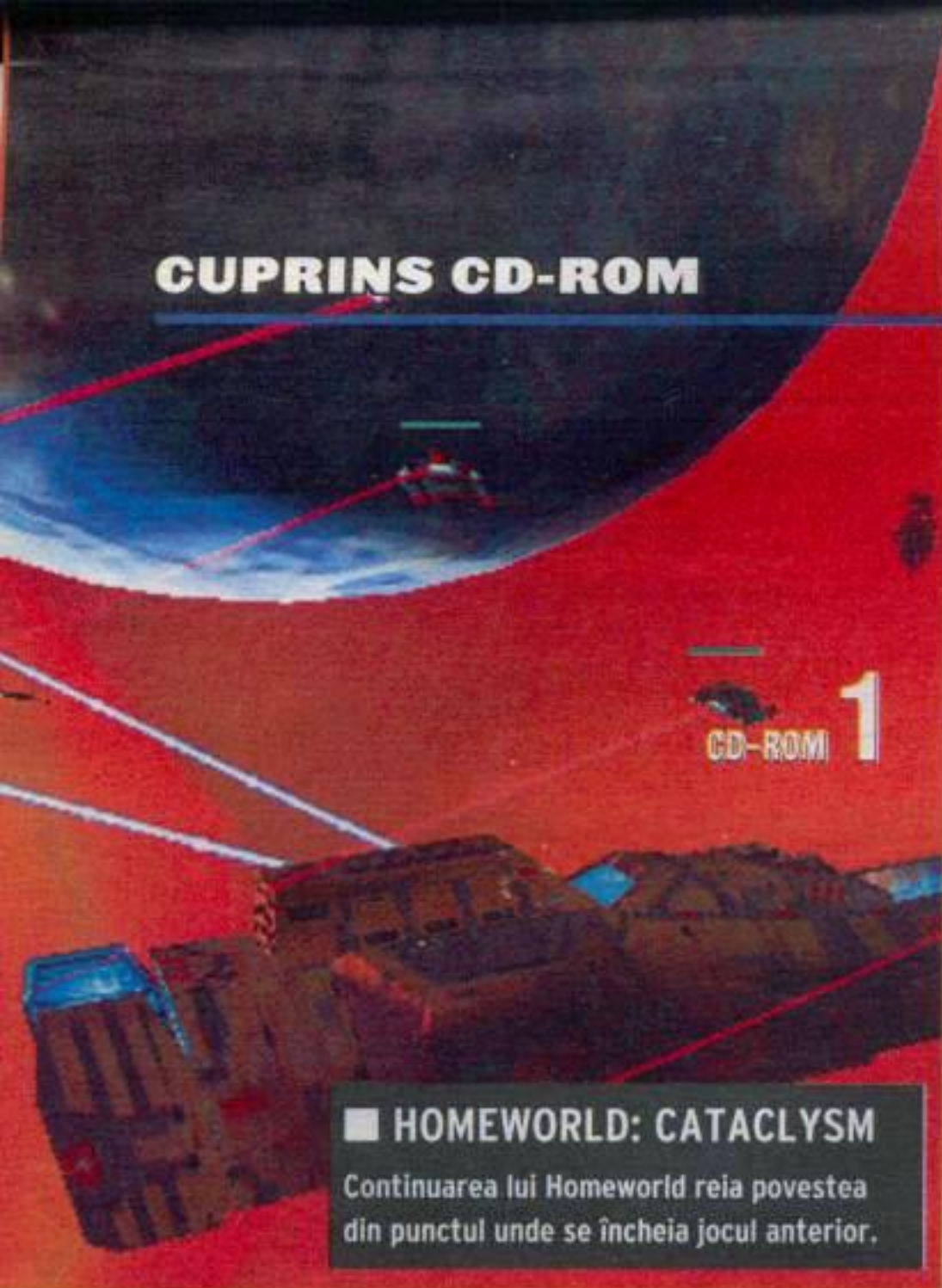


Pagina 58

## ■ ANNO 1503

Megahitul de construcție german intră în runda a doua. Vă spunem totul despre planurile de viitor ale lui Sunflowers.

## CUPRINS CD-ROM



CD-ROM 1

### ■ HOMEWORLD: CATACLYSM

Continuarea lui Homeworld reia povestea din punctul unde se încheia jocul anterior.



CD-ROM 1

### ■ NHL 2001

Seria NHL de la EA Sports intră în runda următoare



CD-ROM 2

### ■ ECTS 2000

Reportajul nostru detaliat vă oferă o perspectivă asupra celor mai importante și interesante jocuri ale expoziției de jocuri din Londra. Găsiți printre acestea prime imagini din Unreal Tournament 2.

# PC Games

Indicații CD-rom la pagina 124

## Demos CD 1

- Asterix  
Action
- Keep The Balance  
Joc de perspicacitate
- In Cold Blood  
Aventură
- Starfleet Command 2  
Strategie
- Homeworld: Cataclysm  
RTS
- Gunlok  
Action
- Metal Gear Solid  
Action
- NHL 2001  
Sport
- Siege of Avalon  
RPG
- Stupid Invaders  
Aventură

## Specials CD 2

- Grand Prix 3 editor
- Rainbow Six Nato 3 mod's
- Sims tools
- Elite Force Development Kit

## Videos CD 2

- ECTS-Highlights:  
WarCraft 3, Diablo 2 Expansion Set,  
Peter Molyneux despre Xbox,  
Severance - Blade of Darkness,

Anno 1503, Industry-Giant 2, Giants, Unreal 2, World Sports Cars, Yager, Mafia, Hidden & Dangerous 2, Neverwinter Nights

### Actualități - ECTS-Highlights:

Warrior Kings, Insane, Colin McRae Rally 2.0, Simon the Sorcerer 3D, B-17 Flying, Fortress 2, Pro Rally 2001, Evil Twin, Monopoly Tycoon, Anarchy Online, Mana 2, Battle Isle 4, IL-2, Dragon's Lair 3D, Aqua

### Review:

Baldur's Gate 2, Sudden Strike

### Specials:

Commandos 2

## Updates CD 2

- 4x4 Evolution patch
- Brakeout patch #1
- Crimson Skies v 1.01
- EF Radiant update
- Flanker 2.0 v 2.03
- Heroes of Might and Magic 3
- Armageddon's Blade v 2.2
- Heroes of Might and Magic 3
- The Shadow of Death v 3.2 de la 3.0
- Heroes of Might and Magic 3
- The Shadow of Death v 3.2 de la 3.1
- Heroes of Might and Magic 3 v 1.4

## Hardware CD 2

- Asus V3X V6X V7X 6.18
- ATI Radeon v4.12.3056
- Creative Fast trax 6.18
- Detonator 3 v 6.18
- DirectX 7.0a Sound Update
- Game Voice Shareware
- GeForce Anti Aliasing Switcher
- GeForce Tweak utility
- Savage 4 driver v4.12.01.8223-8.20.27

NINTENDO 64

GAME BOY ADVANCE

Nintendo

POKÉMON

GAME BOY ADVANCE

inte

**IMPRESSUM****PC Games România****Redacția:**

George Cătuneanu  
Erdely Jatcint  
Andrei Ritok-Schotsch  
Ciprian Coroianu  
Dana Crăciunescu  
Robert Mark Ferenczi

**Public relations:**

Șerban Laza

**CD Rom:**

Zoltan Kramer

**Colaboratori:**

Rodica Zincă

Bogdan Gavra

Mihale Horia

Ionuț Ghionea

**Director Marketing:**

Adrian Tunduc

tel: 059-479661

093-715691

**Producție:**

Dorin Onica

**Tipar:**

sc Crispapier

sc Infopress

**Serviciu abonamente și comenzi:**

Paul Mork

tel: 059-479661

**Vânzări directe:**

Marius Chirică tel: 059-479661

**Distribuție-București:**

sc Alcris srl

Tel. 01-6104494, 092-311271

**Contabilitate:**

Roxana Popovici

**Director Financiar:**

Cristina Paap

**Adresa redacției:**

PAM Grup srl

Oradea, str. S. Bărnuțiu 30, Ap. 3

Tel. 059-479661

CP. 54 OP. 7 Oradea 3700

e-mail: pcgames@rdsor.ro

redactie@pcgames.ro

ISSN: 1454-9964

Editor: PAM Grup srl

**PC Games Germania****Adresa redacției****COMPUTEC MEDIA PC Games**

Roonstrasse 21, 90429 Nurnberg

Germania

e-mail: redaktion@pcgames.de

Tel. service : 0049-911-2872-150

**Conducere:**

Christian Geltenpoth (președinte),

Roland Arzberger, Oliver Menne

**Redacția Germania:**

Sascha Gliss, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt,

Andreas Sauerland, Florian Stangl, Harald Wag-

ner, Daniel Kreiss

**Editura****COMPUTEC MEDIA**

Roonstrasse 21, 90429 Nurnberg

PC Games România este o publicație

editată de PAM Grup srl. sub licență

Computec Media AG 2000. Materialul

editorial din PC Games aparține Computec

Media AG și PAM Grup srl. Toate drepturile

asupra revistei PC Games ediția română

aparțin PAM Grup srl. Nici un material din

revistă nu poate fi preluat sau reprodus

parțial sau integral decât cu acordul scris

al PAM Grup srl.

© 2000 by Computec Media AG. Toate drepturile

asupra titlului și logoului aparțin exclusiv

Computec Media AG, Nürnberg/Germania. Toate

drepturile sunt rezervate. Pirateria

intelectuală se pedepsește conform legii.

Materialele nepublicate nu se înapoiază.

Redacția nu răspunde pentru conținutul

reclamelor și al anunțurilor publicate în

paginile revistei. Modelul de copertă cu două

CD-uri încorporate este produs Computec

Media cu protecție internațională..

# PC-Games team intern

Să încercăm să ne cunoaștem mai bine



**Încă un shorttip și mă duc**

**Care sunt cele trei jocuri pe care le-ai lua cu tine pe o insulă părăsită?**

Crimson Skies, Thief 2 și desigur C&C: Red Alert 2.

**Viața este ca jocul PC...**

Din păcate, nu are și opțiunile save și load.

**Când nu mă joc pe calculator atunci...**

...încerc să-mi curăț irisul de pixelii, rasterurile și moireurile care au prins deja rădăcini.

**Dacă nu aș fi ajuns tehnoredactor, acum aș...**

... face tot posibilul să devin unul.

**Care a fost cea mai frumoasă zi din viața ta?**

Când am terminat Diablo 2 - nu jocul ...

**Pot să râd de...**

... bancuri cu blonde, bebelușii din Cultures, mai nou și de un deget.

**Cum poți fi scos din sărite cu adevărat?**

Dați-mi să mai tehoredactez tips la Diablo!

**Ce faci când ajungi seara acasă?**

Asta se întâmplă cam rar, iar atunci joc cu înverșunare PITICOT.

**Ce ai în buzunare?**

Uneori mâinile altora (mai ales prin tramvaie), niciodată bilete de bingo.

**Dacă aș putea aș...**

... e ... America

**Ce ai cumpăra cu un milion de dolari?**

Un iaht, un laptop și până în Ibiza nu m-aș opri.



**Geo Cătuneanu**

**Redactor-șef**

După *Blade Runner*, a rămas o clipă împietrit: "Dacă și eu sunt replicant și habar n-aveam?"



**Ciprian Coroianu**

**Redactor**

lese la rampă cu un nou titlu, care va trimite concurența la mănăstire, dându-i astfel o șansă spirituală.



**Andrei Ritok**

**Redactor**

După plecarea lui Mihai, cere zilnic să fie clonat.



**Ionuț Ghionea**

**Corespondent**

Ca și Neculce, Ionuț e cronicarul din zorii epocii tehnologice.



**Șerban Laza**

**Public Relations**

Strateg înăscut, plănuiește noi moduri de extragere a câștigătorilor foarte asemănătoare cotidianelor extracții dentare.



**Jatcint Erdely**

**Colaborator**

Profesorii care-i duc dorul ne-au cerut să scriem "wanted" deasupra fotografiei.



**Dana Crăciunescu**

**Tehnoredactor**

A descoperit că iubirile vin și pleacă, doar ciocolata vine și se acumulează.



**Ferenczi Mark**

**Tehnoredactor**

Pe durata gripei, a împrumutat de la Darth Vader nu numai vocea, ci și atitudinea prietenoasă atât de specifică.

# OfficeMall, magazinul virtual

Comerțul electronic începe să facă primii pași și în România.

The screenshot shows the OfficeMall website interface. At the top, there are navigation links for 'Comparatori', 'Vanzatori', 'OfficeMall', 'E-mail', and 'Despre OfficeMall'. Below this, there are several sections: 'Cautare' (Search) with a search bar and 'Cauta' button; 'Comparatori' (Comparators) with links for 'Cosul de comparaturi', 'Raport comparator', and 'Inregistrare comparator'; 'Cautare' (Search) with a dropdown menu for 'Computere si Birotica' and 'Cumparatori', 'Vanzatori', 'Email', 'Despre OfficeMall', and 'Index alfabetic'; 'Internet' with a search bar and 'Cauta' button; 'Cursul valutar' (Exchange Rate) table; and 'Informatii utile' (Useful Information) with links for 'Lista bancilor', 'Lista caselor de schimb valutar', 'Informatii meteorologice', and 'Alte informatii utile'.

Cursul valutar	
BNR - 08 noiembrie 2000	
USD	24958Lei
DEM	10996Lei
EUR	21510Lei
In detaliu...	

Toată lumea își dorește să găsească cel mai bun preț pentru un top de hârtie, un cartuș de imprimantă, o mochetă sau un bilet de avion pentru o călătorie de afaceri.

## Ce este OfficeMall?

Din studiile întreprinse de compania noastră a reieșit că OfficeMall este primul magazin virtual construit pe o structură asemănătoare unui supermarket real. Este vorba de un spațiu, în cazul nostru virtual, pe care îl punem la dispoziția importatorilor, producătorilor, prestatorilor și distribuitorilor de produse și servicii. Fiecare astfel de companie își poate construi aici propriul stand de prezentare a ofertei sale. Bineînțeles, întregul mall este organizat pe domenii și subdomenii astfel încât fiecare vizitator să poată ajunge la produsele și serviciile dorite cât mai simplu. Trebuie să mai spunem că principala țintă a acestui magazin virtual, așa cum o spune și numele lui, sunt birourile sau mai exact acele departamente ale fiecărei firme care se ocupă cu investițiile și aprovizionarea.

## Cum v-a venit ideea acestui magazin ?

Suntem o firmă de software axată în special pe dezvoltarea aplicațiilor pentru Internet și Intranet. Era firesc să ne propunem și dezvoltarea unor produse proprii administrate de firma noastră. OfficeMall a apărut în urma unui studiu realizat timp de circa două luni atât asupra tendințelor de dezvoltare a comerțului electronic în România cât și asupra piețelor cu tradiție în acest domeniu. Am aflat că în fiecare an se înregistrează o creștere spectaculoasă a celor care utilizează Internetul. De asemenea, statisticile indică faptul că cca. 60% dintre conturile de acces la Internet

Utilizatorii obișnuiți ai Internetului cunosc, desigur, zeci de magazine virtuale străine, care oferă vizitatorilor mii de produse, modul de plată cel mai frecvent fiind cel al cardului. Cum foarte puțini români au un card în valută, cei mai mulți vizitează doar standurile pline de articole de cea mai bună calitate, așteptând ziua în care, comod, de acasă sau de la serviciu să-și poată face cumpărăturile. Poate că așteptarea va fi mai scurtă decât și-au închipuit, firma Coltronix lansând de curând un magazin virtual destinat articolelor de birou. Coltronix a fost înființată în august 1996, cu scopul declarat de a oferi consultanță software pentru piața americană. Succesul înregistrat a dus în cele din urmă la mărirea numărului de angajați și la extinderea activității pe piața românească. Domnul Sebastian Petrescu, Project Manager pentru Office Mall a avut amabilitatea de a răspunde la câteva întrebări.

sunt deținute de către firme, lucru absolut firesc ținând cont de faptul că mediul de afaceri și informare electronic a cunoscut și în România o dezvoltare accentuată. Experiența ne arată că în orice firmă se pierde mult timp cu aspectele legate de aprovizionare. Toată lumea își dorește să găsească cel mai bun preț pentru un top de hârtie, un cartuș de imprimantă, o mochetă sau un bilet de avion pentru o călătorie de afaceri. Acest lucru necesită însă timp și, implicit, bani. Așa s-a născut ideea realizării acestui mall virtual. Ne-am propus ca el să reprezinte cel mai rapid mijloc prin care o companie să poată găsi cele mai avantajoase oferte de produse și servicii. Aceasta nu înseamnă că persoanele fizice care folosesc Internetul nu pot găsi în OfficeMall acele lucruri de care au nevoie.

## Ați putea detalia ce avantaje ar avea o firmă care își deschide un stand în OfficeMall?

Standul unei companii din OfficeMall se constituie în primul rând ca un instrument eficient și necostisitor

de promovare. Prezența în acest magazin virtual nu solicită un efort financiar deosebit și depășește cu succes neajunsurile mijloacelor convenționale de promovare. Eficiența acestei metode de promovare este susținută și de faptul că permite prezentarea unei cantități importante de informație despre serviciile și produsele unei companii, spre deosebire de instrumentele media convenționale. Practic, noi nu limităm în nici un fel cantitatea de informație (text sau fotografii) cu care o firmă dorește să apară în acest magazin virtual. Fiecare expozant are la dispoziție formulare speciale protejate prin parolă pentru actualizarea permanentă a ofertei sale. Aceste formulare sunt ușor de utilizat, fără să solicite cunoștințe de specialitate. Săptămânal, expozantul are posibilitatea de a transmite potențialilor clienți, informații despre produsele sau serviciile sale, oferte speciale sau reduceri. OfficeMall oferă deasemenea, posibilitatea de a afla prin intermediul unor rapoarte, produsele cele mai



**ÎN CULISE** Pentru a găsi cele mai avantajoase oferte de produse și servicii, vizitați site-ul entuziaștilor programatori de la Coltronix.



**LET'S GO SHOPPING** Cumpărăturile se pot face comod, de acasă sau de la serviciu.

solicitare sau vizitate, expozantul având la dispoziție astfel un instrument de analiză util departamentului de marketing. Datele obținute din aceste rapoarte pot sta la baza unei strategii de promovare eficiente. Expozantul nu este limitat la un anumit spațiu, el beneficiind de tot spațiul necesar afișării ofertei sale complete de produse sau servicii.

**Prezența în OfficeMall a unei firme este mai avantajoasă decât dezvoltarea propriului site?**

Cred că avem de a face cu două lucruri diferite și în același timp complementare. Este din ce în ce mai clar că imaginea electronică a unei firme prin intermediul unui site propriu nu mai reprezintă doar un moft. Tot mai multe firme își caută parteneri de afaceri prin intermediul Internetului. De aceea cred că, pentru o companie, o prezentare chiar și Minimală prin intermediul câtorva pagini web este absolut necesară mai ales ținând cont de costurile reduse pe care le necesită. Prezența într-un magazin de tipul OfficeMall nu face decât să îmbunătățească imaginea unei firme. Trebuie aici să amintim și faptul că OfficeMall reprezintă și un instrument de marketing. Dacă într-un domeniu oarecare există lunar câteva mii de vizitatori iar standul firmei mele nu are rezultate, înseamnă că celelalte firme din acest domeniu sunt mai atractive pentru vizitatori și deci trebuie să intervină printr-o ofertă specială sau un alt instrument specific pentru îmbunătățirea vânzărilor.

**Despre avantajele celor care doresc să cumpere din OfficeMall ce ne puteți spune?**

În primul rând vizitatorul beneficiază în permanență de o ofertă variată și

actuală. El are la dispoziție toate informațiile necesare în alegerea sa: descrierea completă a produselor sau serviciilor, imaginea grafică a acestora, prețuri, condiții de plată și discounturile practicate de expozant. Accesul vizitatorilor în standurile magazinului virtual este gratuit și necondiționat de înscrierea ca membru. Pentru a intra în posesia produselor sau serviciilor dorite, vizitatorul nu trebuie decât să completeze un formular de comandă. De asemenea, el poate beneficia de ofertele speciale lansate de expozanți, informații complete despre un anumit produs sau serviciu. Designul atractiv, precum și modul de dispunere al standurilor sunt motive care îl vor determina pe vizitator să se întoarcă și să considere OfficeMall, locul ideal pentru achiziționarea oricărui produs sau servicii pentru birou. Vizitatorii OfficeMall sunt sprijiniți în alegerea lor inclusiv prin bannerele publicitare plasate în standurile expozanților, ele direcționându-i către produse și servicii complementare.

**Lucrurile par bune și frumoase. Există și dificultăți?**

Desigur. Există două mari probleme cu care ne confruntăm. În primul rând faptul că sunt foarte puțini cei care știu că există totuși în România posibilitatea efectuării plăților prin Internet. Banca Națională a României recunoaște încă din 1994 semnătura electronică. Aceasta înseamnă practic că nimic nu împiedică posibilitatea efectuării plăților on-line, dacă acestea sunt făcute în condițiile de securitate acceptate. Cu toate acestea, încă nu există un magazin virtual românesc în care vizitatorul să poată efectiv cumpăra ceva pe baza cardului său. Nu spunem că plata și semnătura electronică trebuie să fie învățate și acceptate peste noapte. Dar parcă prea încet se mișcă lucrurile (și) în acest domeniu. Ne bucura însă faptul că băncile emit din ce în ce mai multe carduri. Ne bucură de asemenea faptul că instituțiile financiare doresc din ce în ce mai puțin ca plățile să se efectueze în numerar. Credem și sperăm că în viitorul foarte apropiat majoritatea salariaților își vor primi retribuțiile prin intermediul cardurilor și vor descoperi avantajele și siguranța pe care le conferă acestea. Tocmai de aceea compania noastră a

făcut demersurile necesare pentru achiziționarea echipamentelor și tehnologiei necesare plăților on-line. Suntem siguri că în viitor vom înregistra o adevărată explozie a magazinelor virtuale deoarece, experiența internațională ne-o confirmă, acestea întrunesc toate atuurile unui comerț eficient. Faptul că utilizatorii de Internet din România, într-un magazin electronic, nu cumpără efectiv, în sensul că nu există un proces prin care banii cumpărătorului ajung la vânzător, ci numai se poate efectua o comandă (prin e-mail, fax sau telefonic) către furnizor, face ca firmele să nu fie tentate în dezvoltarea unor departamente sau oferte speciale pentru comerțul electronic. Ce vrem să spunem prin asta: între producător, prestator sau importator și cumpărător există desigur un lanț de distribuție care conduce la o creștere cu minim 30% a prețului unui produs sau serviciu. În comerțul electronic s-a demonstrat că un adaos de maxim 20% este suficient pentru a acoperi cheltuielile legate atât de prezenta pe Internet în diverse magazine virtuale, cât și de livrarea la domiciliul clientului a produselor. Există deci toate premisele pentru ca ofertele prezente într-un magazin virtual să fie mult mai atractive pentru cumpărători.

**Sunteți optimiști în ceea ce privește dezvoltarea acestui proiect?**

Bineînțeles. Așa cum spuneam mai sus, avem la dispoziție tot suportul necesar, astfel încât, în premieră națională, începând din luna decembrie a acestui an, vizitatorii magazinului nostru vor putea face efectiv cumpărături on-line, deci OfficeMall va întruni toate caracteristicile unui magazin virtual în adevăratul sens al cuvântului. Suntem convingși de asemenea că întregul mediu de afaceri electronic se va dezvolta într-un ritm alert. Sintagma "nu ești pe Internet, înseamnă că nu există" devine din ce în ce mai valabilă și în România. Tocmai de aceea suntem siguri că OfficeMall va fi un nume în domeniu. Invităm toți cititorii revistei PC Games să încerce magazinul nostru, la adresa: www.officemall.ro

a consemnat Ionuț Ghionea

# OfficeMall

www.officemall.ro

**SPLENDOARE DE PIXELI**

## Yager

■ PRODUCĂTOR Yager Development ■ DISTRIBUITOR THQ

Sunt destui producători ce se gândesc să persevereze văzând aceste imagini. Ce au realizat nou-veniții Yager Development cu jocul care le poartă numele poate sta alături de oricare alt reprezentant internațional. Varietatea detaliilor engine-ului grafic și mai ales senzaționalele efecte de particule au captivat publicul la expoziția ECTS din Londra, unde Yager a fost prezentat pentru prima oară. Celor care nu cred că această imagine e veritabilă le recomandăm să urmărească video-ul de pe CD-ROM.



**SPLENDOARE DE PIXELI**



# Al dumneavoastră www.okazii.ro

O ocazie de a intra pe piața online unde puteți vinde sau cumpăra aproape orice



**Dacă vă place să licitați on-line, dacă vreți să cumpărați sau să vindeți obiecte de artă, de colecție, componente PC, auto, muzică, aparate electronice, site-ul OKazii.ro vă stă la dispoziție. Sunteți deja curioși?**

3) Olandeză: destinată vânzării mai multor produse de același fel. Acest tip de licitație, ceva mai complicat, prezintă în esență două diferențe față de cele anterioare: a) există mai mulți câștigători (întrucât sunt mai multe produse) b. prețul de pornire este prețul maxim (să zicem "la bucată") și licitația "merge" în jos (cu cât numărul de oferte este mai mare, prețul se apropie de prețul "en gros", care, firește, este mai mic). În viitor este posibil să fie introduse și alte tipuri de licitații.

**- Ce produse /servicii se pot licita?**  
 - În prezent există 23 de categorii cu 173 de sub-categorii de articole, de la Arta, Antichități, Obiecte de colecție până la Auto, Computere, Muzica, Electronice și Turism. În funcție de articolele puse de utilizatori în vânzare noi încercăm să adaptăm structura de categorii /sub-categorii.

**- Care este modalitatea de încheiere a tranzacției?**  
 - După încheierea unei licitații, vânzătorul și cumpărătorul primesc e-mail-ul și coordonatele de contact ale celuilalt. Ei urmează să încheie tranzacția așa cum consideră de cuviință, fără ca noi să ne mai implicăm în vreun fel. **Totuși, fiecare** dintre ei poate da un calificativ celuilalt, în funcție de seriozitatea de care dă dovadă în încheierea tranzacției. Deși la început utilizatorii nu prea acordau atenție acestei facilități a site-ului, iar mulți "se jucau" pe OKazii.ro, în prezent ne bucurăm să observăm scăderea semnificativă a neseriozității, precum și interesul crescut arătat de utilizatori pentru sistemul nostru de calitative.

**- Cam la ce valoare se ridică tranzacțiile desfășurate până în prezent și din ce domenii fac parte?**  
 - Ne bucurăm să constatăm că OKazii.ro este un site care "vinde". În cele patru luni de existență s-au vândut obiecte în valoare de 250.000\$. Nu e foarte mult, dar noi nu cunoaștem un alt site românesc prin care să se fi vândut atât. Categoriile cele mai "fierbinți" sunt: Obiecte de Colecție, Computere, Muzica, Auto-Moto-Velo, Electronice, Sport, Plante și Animale.

**Directorul de marketing, domnul Ciprian Amarișel a avut amabilitatea să răspundă la câteva întrebări:**

**- Ce oferă site-ul OKazii.ro și cum a apărut ideea înființării unui asemenea site?**  
 - OKazii.ro este un site de licitații online. Se pot vinde și cumpăra absolut orice fel de produse și servicii. Asemenea gen de site-uri există în întreaga lume și sunt extrem de populare. Printre cele mai renumite amintim: E-bay, Yahoo!Auctions și QXL. Licitațiile online sunt urmașele rubricilor de "mica publicitate" din media tradițională (ziare, reviste, etc.). Avantajul major față de acestea este interactivitatea (avantaj oferit implicit de Internet) care dă posibilitatea vânzătorului nu numai să anunțe punerea în vânzare, dar să și primească oferte și, în ultimă instanță, să vândă. Așa se face că site-urile de licitații online sunt considerate ca făcând parte din categoria e-commerce, adresându-se atât firmelor cât și persoanelor fizice. Ideea înființării site-ului OKazii.ro a fost ceva extrem de simplu și firesc: în România nu exista nici un site asemănător.

Funcționarea și structura lui sunt inspirate de site-urile internaționale de succes.

**- Cine poate licita la OKazii.ro?**  
 - Oricine are o adresa de e-mail se poate înregistra la OKazii.ro. Înregistrarea îi dă dreptul de a vinde (scoate la licitație) sau cumpăra (licita). Site-ul OKazii.ro nu percepe nici un fel de taxe. Totul este complet gratuit: înregistrare, vânzare, licitare. Pe lângă persoane fizice, în prezent sunt înregistrate la OKazii.ro și firme, care folosesc această modalitate extrem de ieftină (singurul cost este conectarea la Internet) pentru a-și vinde produsele. Așadar, oricine poate vinde sau cumpăra. Noi nu vindem nimic, noi suntem numai "piața" sau "ringul".

**- Care sunt tipurile de licitații existente?**  
 - În prezent există trei tipuri de licitații:  
 1) Standard: licitația simplă, așa cum o cunoaște oricine;  
 2) Preț Rezervat: pentru cei care nu doresc să vândă dacă nu se atinge un anumit preț, numit "preț rezervat";



**PENTRU COLECȚIONARI** Dacă sunteți pasionați de numismatică puteți participa la licitații interesante.

**În prezent ne bucură să observăm interesul crescut arătat de utilizatori pentru sistemul nostru de calificative.**

- S-au vândut vreodată obiecte de valoare deosebită sau care au aparținut unor celebriități?

- Menționez că pe OKazii.ro s-a licitat sau se licitează în prezent pentru un gen de articole cu totul aparte, puse în vânzare de diferite personalități publice: un manuscris al lui Eugen Simion, un ursuleț primit de Monica Anghel de la admiratori, o eșarfă din colecția Simonei Marinescu, un meci petrecut alături de Ilie Dobre în cabina de transmisie, etc. Bani obținuți din aceste licitații au fost donați în scop caritabil.

- Ce resurse umane și financiare implică realizarea unui asemenea site?

- Resursele sunt canalizate pe trei direcții:

- a) IT: programare, adaptare, întreținere software și hardware;
- b) Conținut: asistență clienți, moderare forumuri și anunțuri;
- c) Marketing: Întrucât firma noastră desfășoară mai multe activități, resursele alocate site-ului OKazii.ro sunt dificil de identificat exact.

- Ce planuri aveți în viitor?

- În principiu, vom continua activitățile pe care le desfășurăm, încercând să aducem îmbunătățiri acolo unde este nevoie. În viitorul apropiat, intenționăm dezvoltarea unor facilități cerute de utilizatorii site-ului.

- De unde pot cititorii revistei să afle mai multe amănunte?

- Îi invităm să ne viziteze site-ul, la adresa: [www.okazii.ro](http://www.okazii.ro)

a consemnat Ionuț Ghionea

# În fața legii

Proiectul Middle Earth al lui Sierra e în pericol



**A TREIA ERĂ** Grafica lui Middle Earth va fi îmbunătățită. Și principiul jocului va suferi eventuale modificări.

Saul Yaentz, firma-mamă a lui Tolkien Enterprises, a înaintat o plângere sfață de Sierra Studios (Pharao, Half-Life). Producătorul de jocuri a primit cu puțin timp în urmă licența romanului fantastic Master of the Rings, a cărui lume a inspirat majoritatea producătorilor de jocuri. În toamna trecută s-au anunțat două titluri: Orcs: Revenge of the Ancient, un joc de strategie în stilul lui WarCraft, precum și Middle Earth, un RPG online. Primul proiect a fost stopat, iar pentru Middle Earth Sierra a construit un studio nou la Washington. Miza principală a proiectului ținea de construirea unei comunități de jucători online, pe care se vor putea lupta, face comerț și vor putea vorbi până la 10.000 de orkși, pitici și elfi umani. Posibilele motive ale acțiunii juridice țin de chestiuni financiare sau de nemulțumirea proprietarului licenței cu privire la adaptarea materialului.

- GEN RPG ■ PRODUCĂTOR Yosemite
- DISTRIBUTOR Monosit ■ TERMEN DE APARIȚIE Necunoscut încă

# Xbox în loc de PC?

Interesul producătorilor pentru consola lui Microsoft este semnificativ.

La un simpozion din San Francisco, purtătorii de cuvânt ai aproximativ 150 firme și-au anunțat intenția producerii de jocuri pentru Xbox. Eidos (Tomb Raider), Infogrames (Outcast), Activision (Elite Force) și multe alte firme de top au început producția jocurilor deja cu un an înainte de apariția videoconsolei. Experții nu exclud posibilitatea ca unele jocuri să fie concepute întâi pentru Xbox și doar apoi pentru PC.



**TRENDY** Logo-ul Xbox vrea să simbolizeze inovație, tehnică și satisfacție.

PE ȘLEAU



**Viva la  
Revoluțion!**

**Erdei Jácint**

Colaborator

Domnișoarele române vor să aibă acces la jocuri de toate soiurile. A început emanciparea în domeniul jocurilor.

În România există anumite conflicte între tabăra gamerilor și a gameritelor. Băieții susțin cu înverșunare că fetele nu se pricep la jocurile de strategie, acțiune, sport etc. Din punctul lor de vedere, fetelor le sunt dedicate jocuri ca *The Sims*, *Alice*, *Alladin*, *Lion King*, *Rayman* și lista ar mai putea continua. Unii gameri chiar neagă existența fetelor cărora să le placă *Quake 3*, *Age of Empires*, *Starcraft*, *Need for Speed*. Și totuși ele există și sunt printre noi. De multe ori

**Nu numai băieții vor să tragă.**

când luăm bătaie la o partidă de *Unreal* pe Internet, nu putem fi siguri că ne-a învins un coleg de gen masculin. Există posibilitatea să fi fost o domnișoară mult mai

experimentată și însetată de sânge virtual. Emanciparea a pătruns și în rândul gamerilor. Tinerele vor și ele din ce în ce mai mult să aibă parte de jocuri în care să poată vâna cu railgunul, sau să gonească cu cei mai scumpi bolizi din lume, și nu să se preocupe de viața virtuală a unei familii sau a unui animaluț. Să fim sinceri, în zilele noastre o femeie poate fi astronaut, poate îndeplini funcția de președinte al unei țări, poate să lucreze ca pompier, atunci de ce n-ar putea să fie la fel de pricepută la un game ca un reprezentant al sexului tare?

# We Are the Robots

Avalanșa de metal s-a declanșat din nou: MechWarrior 4 apare încă în iarna aceasta

Momentul e așteptat cu puțin înainte de Crăciun, când Microsoft va prezenta în sfârșit noutăți de interes pentru fanii *Mech* care se ascund în fiecare din noi. *MechWarrior 4* nu depășește doar grafic aproape tot ce s-a putut vedea până la ora actuală în domeniul simulatoarelor Mech, Tech sau Gear, ci are și la conținut ceva de oferit. Un story bine pus la punct, un tempo amețitor și un mod multiplayer orientat spre teamplay ar putea face din *MechWarrior 4* un adevărat hit.

- GEN Acțiune ■ PRODUCĂTOR Microsoft
- DISTRIBUITOR Microsoft
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. IV/2000



**ATAC DE SUS** După un atât de agresiv atac prin săritură, adversarul dvs. va fi făcut una cu pământul.



**AVARIE LA TABLĂ** Pe lângă genialele efecte grafice, MechWarrior 4 își exhibă și calități de joc. Tempoul din scenele de luptă a devenit mult mai rapid. În plus, controlul uriașilor monștri din metal e mai facil.



**JOCUL DE-A DUMNEZEUL** Cu noul editor și cu un pic de practică se pot realiza și misiuni complet noi de Deus Ex.

# Deus Ex SDK

Lumea jocului în mâinile tale

De la 22 septembrie, teoreticienii conspirațiilor își pot descărca de pe [www.eidos.com](http://www.eidos.com) sau [www.deusex.com](http://www.deusex.com) un SDK (Software Development Kit) de 4,5 MB. Cu acesta nu numai că puteți realiza câteva misiuni, dar veți putea dota și nivelele existente cu noi texturi, sunete și figuri.

- GEN Acțiune
- PRODUCĂTOR ION Storm
- DISTRIBUITOR Monosit
- TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja

# Star Trek: Away Team

Commandos pentru trekkeri? O echipă de experți luptă împotriva borgilor și a klingonienilor



**ATAC ÎNTUNECAT** În Away Team trebuie să coordonați cu multă dibăcie acțiunile celor șase membri ai echipei, pentru a păstra șanse în fața puterilor inamice.

Cel mai proaspăt reprezentant al seriei Star Trek va fi un amestec neobișnuit de tactică și acțiune. Din postura de lider al unui grup de luptători de elită cu pregătire specială, le veți controla și sincroniza acțiunile, în timp ce vi se opun borgi, klingonieni și alte creaturi inamice. Ca în Commandos, fiecare membru al echipei are și aici o funcție specială, pe care nu o poate prelua alt luptător. Strategii nerăbdători trebuie să mai reziste ceva timp: Away Team va apărea probabil abia la mijlocul anului viitor.

■ GEN Action ■ PRODUCATOR Westka  
 ■ DISTRIBUTOR CDV  
 ■ TERMEN DE APARIȚIE noiembrie 2000

**J**ulie Strain în pachet dublu? Producătorii de la Ritual Entertainment și-au ținut promisiunea și le oferă un mod multiplayer nenumăraților fani ai hitului cu grafica de efect *Heavy Metal F.A.K.K. 2*. Potrivit fansite-ului purtând impresionantul titlu [www.fakkyou.com](http://www.fakkyou.com) pachetul suplimentar va apărea pe Internet ca patch gratuit în săptămânile următoare. Vor fi astfel posibile atât duelurile dintre doi jucători, cât și bătăliile în masă ale mai multor clanuri. Pentru bătăliile multiplayer se vor crea și hărți noi pe lângă mediul cunoscut din jocul singleplayer.

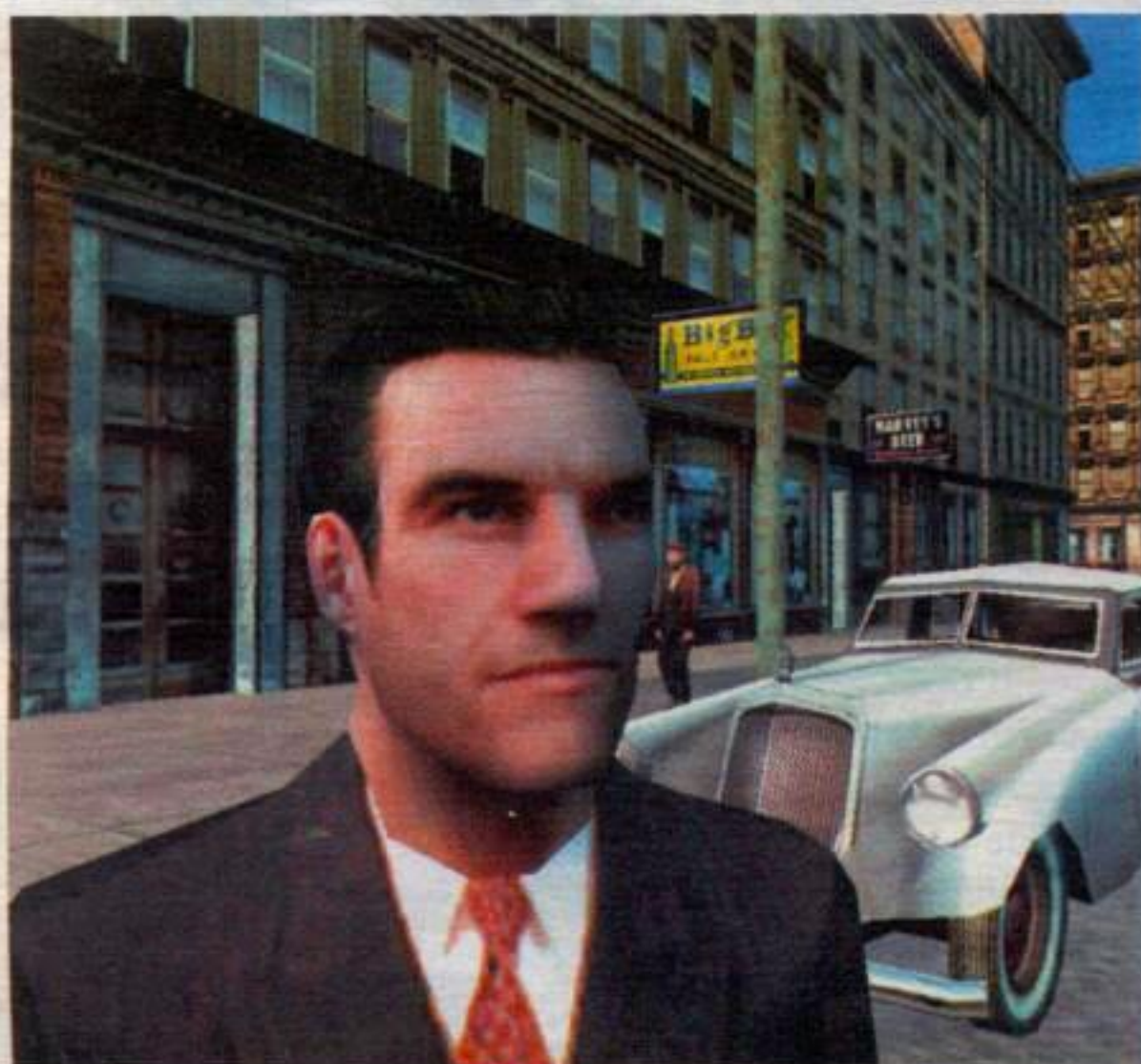
■ GEN Acțiune ■ PRODUCĂTOR Ritual Ent.  
 ■ DISTRIBUTOR Take 2  
 ■ TERMEN DE APARIȚIE octombrie 2000

## F.A.K.K. 2

În sfârșit vine multiplayer-pack-ul



**URIAȘUL ROȘU** După instalarea patch-ului multiplayer, Julie nu mai trebuie să înfrunte singură acest colos.



**MAMMA MIA** Cu fețe, mașini și clădiri detaliate, versiunea actuală a lui Mafia readuce o atmosferă ca-n filme.

## Mafia

Imagini noi

**S**creenshot-urile actuale ale lui Mafia lui Illusion Softworks (*Hidden & Dangerous*) confirmă ceea ce anticipam deja după scenele prezentate la ECTS în Londra. Epopeea de gangsteri debordând de acțiune, în care din primăvara anului următor veți putea evolua de la postura de șofer până în cea a Nașului, se va apropia mult din punct de vedere grafic de originalul de celuloid.

■ GEN Acțiune  
 ■ PRODUCATOR Illusion Softworks  
 ■ DISTRIBUTOR Take 2  
 ■ TERMEN DE APARIȚIE martie 2001

## Hot & Cold

**Barometrul nostru vă indică noutățile, trendurile și zvonurile care încing momentan atmosfera în domeniul jocurilor.**

### ■ KISS MY METAL ASS!

Serialul de desene animate *Futurama* va fi interactiv. Unique Development a obținut licența și va preda în jocurile PC și de console controlul asupra lui Fry, Leela și Bender, robotul alergic la oameni.

### ■ SIMS PE NET

Maxis, realizatorul lui *The Sims*, planifică pentru anul următor lansarea unei versiuni online a acestei PC-novele de succes. Deja puteți descărca piesa Sim-hilarities a formației de rock Electric Funstuff de pe Internet.

### ■ SE APROPIE SFÂRȘITUL

Cele două serii *Descent* și *Freespace* sunt momentan stopate. Producătorul Volition vrea să se ocupe întâi de alte proiecte.

### ■ GRAFICĂ PĂTRĂTOASĂ

THQ (*Mercedes Benz Truck Racing, Cultures*) a obținut drepturile de licență pentru jocul de combinație Tetris. Prin urmare, veți putea combina în viitor și figuri 3D.

### ■ Odorizat

Firma americană Digi Scents dezvoltă un procedeu cu ajutorul căruia filmele și jocurile vor oferi și senzații olfactive.

### ■ Dat în bară

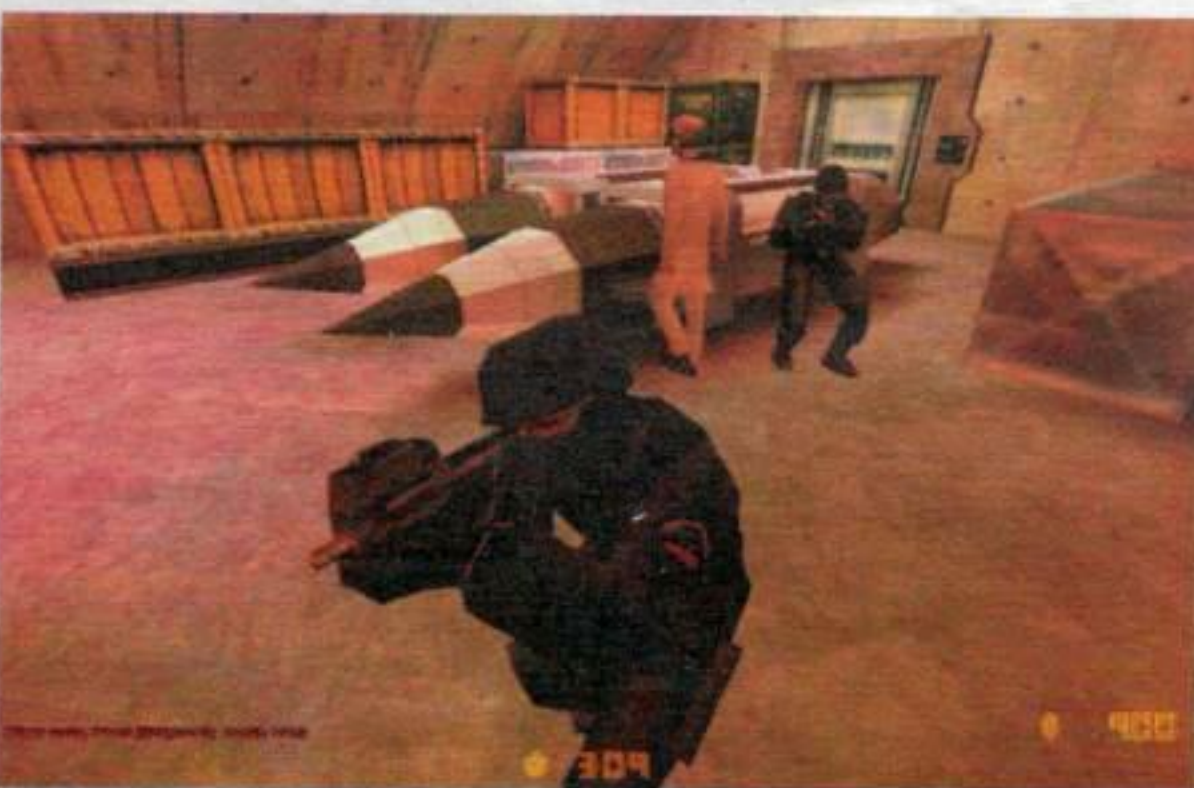
Potrivit unui ex-programator, până la ora actuală au fost vândute pe plan mondial doar 28.000 de exemplare din Messiah.

## Counter-Strike

Îndrăgitul joc online sosește în pachet dublu

Sierra și-a făcut publică intenția de a lansa shooter-ul tactic *Counter-Strike* ca o ediție specială. În megapack-ul care apare încă în această toamnă, pe lângă versiunea originală se găsește și versiunea completă a lui *Half-Life*. În plus, focarul luptelor single și multiplayer îl vor constitui trei moduri super-actuale. Prin urmare, bucurați-vă de o iarnă fierbinte!

- GEN Acțiune
- PRODUCĂTOR Valve
- DISTRIBUITOR Monosit
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. IV/2000



**MULTIPLAYER OVERKILL** Megapack-ul lui *Counter-Strike* își va confisca fanii pentru mai multe săptămâni, dacă nu chiar luni.

## SWAT 3 Elite

Ediție specială cu mod multiplayer



**TEAMWORK** În misiunile noi veți lupta, printre altele, într-un teatru, într-un spital și un aeroport.

La aproape nouă luni de la sosirea lui *SWAT 3*, se lansează și o ediție de elită a succesului neașteptat. Pe lângă mult așteptatul mod multiplayer cu până la cinci participanți, jocul va avea cinci hărți inedite, noi uniforme și arme și chiar cinci misiuni noi.

- GEN Acțiune
- PRODUCĂTOR Sierra
- DISTRIBUITOR Monosit
- TERMEN DE APARIȚIE octombrie 2000

## Lupta gigantilor

Dynamix lucrează intens la urmașul lui *Starsiege: Tribes*

Ca și omonimul său precedent, *Tribes 2* se va juca pe o planetă îndepărtată, pe care se încaieră diferite triburi. Cu toate că va exista și un mod singleplayer, de bază rămâne modul multiplayer, în care se înfruntă până la 50 de participanți.

- GEN Acțiune
- PRODUCĂTOR Dynamix
- DISTRIBUITOR Monosit
- TERMEN DE APARIȚIE decembrie 2000



**TOVARĂȘUL MEU DE TABLĂ** Armurile luptătorilor din *Tribes* sunt deosebit de impresionante.

## Battle Realms The Settlers

Strategie cu Kung-Fu?

*Battle Realms* este un RTS, care se joacă într-o lume fantastică. Ca membru al unui clan, încercați să vă impuneți față de alte popoare. Originalitatea e dată de faptul că unitățile dvs. sunt deosebit de bine instruite în tehnicile de luptă ale Orientului îndepărtat, folosindu-și din plin aceste calități în luptele purtate cu adversarii.

- GEN Strategie ■ PRODUCĂTOR Liquid
- DISTRIBUITOR Crave
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. II/2000



**EXOTIC** Unitățile dvs. fac față inamicilor utilizând tehnici Kung-Fu.

Mini-joc de acțiune gratuit



**ALARMĂ DE MIȘUNARE** Mini-jocul poate fi descărcat de pe website-ul Blue Byte.

Blue Byte încearcă să suie și el pe creasta valului jocurilor gratuite de succes. Rolul jucătorului este de a-și apăra proviziile de aur în fața hoardelor de vikingi care năvălesc neîncetat. Cei mai buni jucători își pot trece numele pe o listă high score pe Internet.

- GEN Action ■ PRODUCĂTOR Blue Byte
- DISTRIBUITOR Blue Byte
- TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja

## Gold Strategy Games

O sărbătoare pentru strategii: TopWare pregătește un pachet de jocuri

Punctual față de sărbătoarea Crăciunului e programată să apară o compilație seducătoare. În *Gold Strategy Games* vor fi reprezentate jocuri ca *Earth 2150*, *Gorky 17*, *Jagged Alliance 2* și jocul de strategie-acțiune *RoboRumble*. Pachetul de jocuri va avea un preț de aproximativ 15 \$.

- GEN Diverse ■ PRODUCĂTOR Diverse
- DISTRIBUITOR TopWare
- TERMEN DE APARIȚIE octombrie 2000



**BOMBĂ DE PREȚURI** În colecția topWare se va găsi și *Earth 2150*.





■ **HERO OF THE DAY**

Oare Rocky se va ține și în joc de dat sfaturi, cum o făcea în film?

# Chicken Run

În jocul inspirat din filmul "Chicken Run", totul se învâрте în jurul unor găini trăsnite.



**PLANIFICARE** Găinile vor să evadeze din coteț. Jucătorul trebuie să le vină în ajutor cu glume și cu răbdare.

Întrați în pielea împănată a găinii Ginger sau jucați rolul unui alt personaj din film, încercând să scăpați de satârul a doi țărani lipsiți de orice scrupul. Cu o configurație simplă a tastaturii, a la *Tomb Rider*, veți conduce figurile drăgălașe printr-o lume 3D total neprietenoasă pentru găini, veți rezolva diferite mistere sau vă veți furișa pe lângă adversari. Animațiile izbutite și textele preluate din film vor readuce și în joc satisfacția filmului.

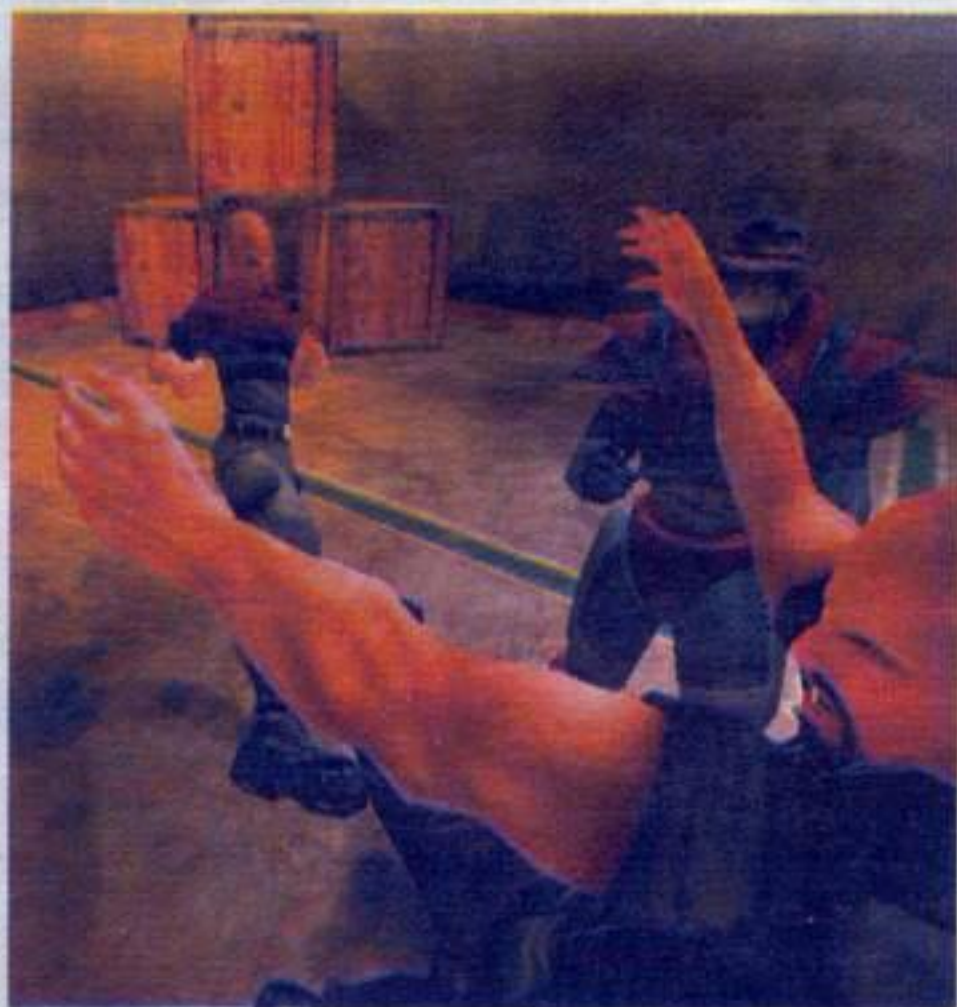
- GEN Action-Adventure
- PRODUCĂTOR Blitz Games
- DISTRIBUITOR Monosit
- TERMEN DE APARIȚIE decembrie 2000

# Blitz Disc Arena

Lupte nimicitoare și farfurii zburătoare

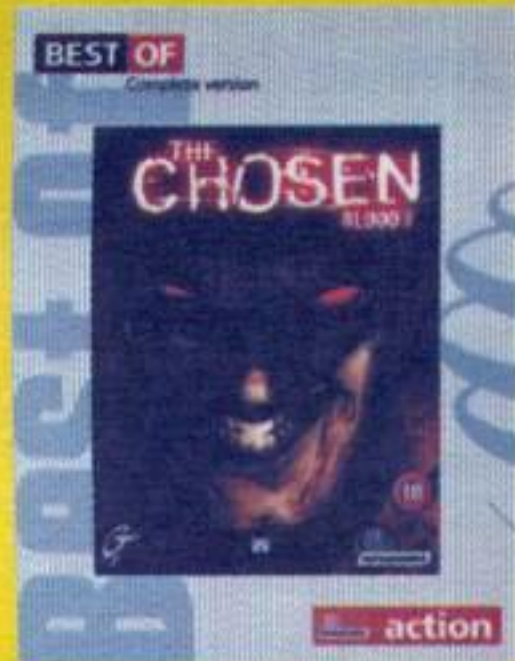
Cine intră în arenă își poate pierde ușor viața. În acest viitor joc de acțiune, două echipe compuse din câte patru membri aleargă după un disc argintiu, periculos de ascuțit, pentru a-l plasa în poarta adversarului. Deoarece toate mijloacele de luptă sunt permise, jocul sportiv poate degenera repede într-o baie de sânge. Pe lângă mai multe moduri multiplayer, veți avea și posibilitatea de a vă confrunța singur cu adversarii computerului.

- GEN Action
- PRODUCĂTOR Southend Interactive
- DISTRIBUITOR Necunoscut încă
- TERMEN DE APARIȚIE Necunoscut încă



**LINȘARE SPORTIVĂ** La luptele din arenă sunt permise și metode fără legătură cu fair play-ul.

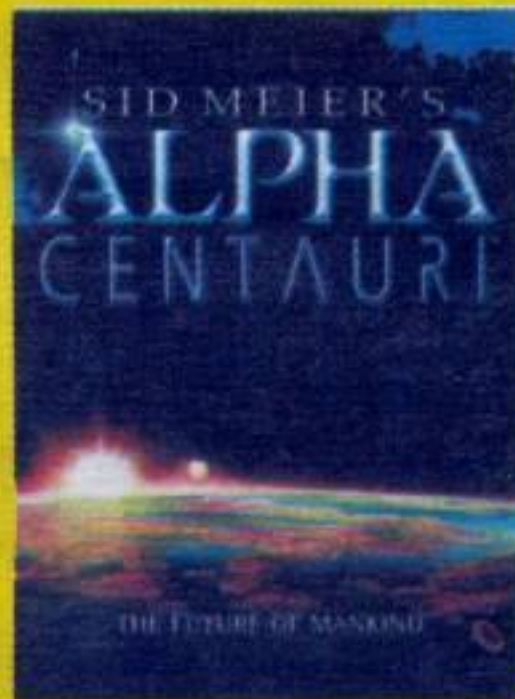
Blood II Best Of



Die Hard Trilogy 2



Alpha Centauri Classic



Baldur's Gate (Add-on)



Detalii la pag. 182-186

PE ȘLEAU



Puțină educație în domeniul strategiei nu le-ar strica nici educatorilor.

Educația ca joc

Ciprian Coroianu

Redactor

Realizatorii de jocuri simt tot mai mult nevoia ancorării în istorie. Majoritatea jocurilor de strategie prezintă misiuni cu un puternic substrat istoric, având o civilopedia bine concepută, simțindu-se aici mâna consultanților de specialitate.

Age of Empires 2 și add-on-ul lui The Conquerors ne introduc în lumea medievală, prezentându-ne în briefing câte ceva din rafinamentul civilizației bizantine, din strălucirea celei aztece sau puterea celei japoneze. Datele sunt exacte, nu se ivesc din burtă, având și scopul de a-i îndemna pe tinerii jucători să afle mai multe

Jocurile de strategie - argument împotriva unui învățământ rigid?

despre culturile respective. Chiar dacă în Zeus nu vor coborî în Agora chiar Socrate sau Platon, pe parcursul jocului se va manifesta o întreagă pleiadă

de zeiță olimpice, care sunt prezentate și prin text. Commandos 2 va aduce o serie de elemente de autenticitate în numeroasele sale misiuni noi, realizatorii având o grijă deosebită pentru detaliile anumitor evenimente petrecute în cel de-al doilea război mondial.

Iată că există posibilitatea de a insera date cu caracter educațional - minime, ce-i drept - și în domeniul jocurilor pe calculator.

Ministerele învățământului din diferite state occidentale au poziții clare față de diferitele genuri de jocuri pe calculator, mai mult chiar, au recomandări de tematici. Referitor la aceasta, am dori să cunoaștem poziția ministerului român de resort, care ar trebui să adere la standardele mileniului trei în ceea ce privește strategia sistemului educațional. Avansarea în domeniu trebuie să se facă pe mai multe planuri simultan. Racordarea școlilor la Internet este un pas necesar, dar nu suficient, câtă vreme elevii se înghesuie prea des doar pentru site-uri dubioase, "supravegheați" de dascăli care nu știu nici o câțime față de cei pe care sunt puși să-i monitorizeze.

Black & White

Jocul s-a amânat

Potrivit comunicatelor studiourilor Lionhead, mult așteptatul God-Game nu va face furori decât în februarie 2001. Oficial, Lionhead susține că momentan jocului i se aduc ultimele finisări și că de aceea nu se poate menține termenul de noiembrie. Potrivit zvonurilor, Peter Molineux vrea să folosească acest răgaz pentru a adapta grafica pentru noua generație de plăci grafice.

- GEN Strategie ■ PRODUCĂTOR Lionhead Studios
- DISTRIBUTOR Best Computers
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. I/2001



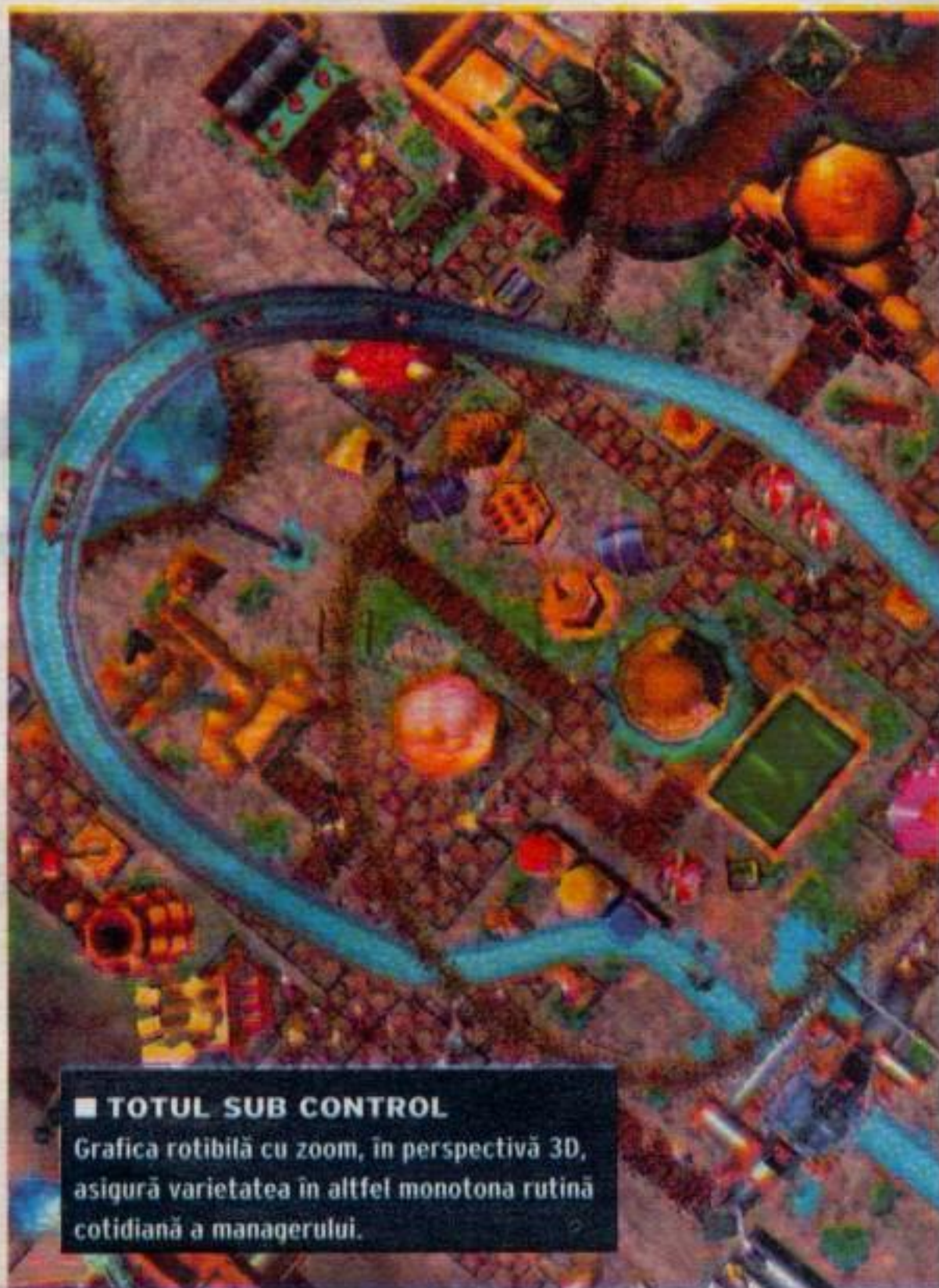
LA TAGLALE Zebra și ursul s-au întâlnit pentru o pălăvrăgeală pașnică.



■ PACE FORȚATĂ Maimuța și tigrul se vor bate abia din primăvară.

Bâlciul merge la bursă

EA promite features noi și un story proaspăt pentru Theme Park



■ TOTUL SUB CONTROL Grafica rotibilă cu zoom, în perspectivă 3D, asigură varietatea în altfel monotona rutină cotidiană a managerului.

Ocupați fotoliul de director executiv și conduceți-vă theme park-ul prin mai multe nivele, spre triumf financiar. Ca urmaș desemnat al președintelui consiliului de administrație, directorii vă dau diferite misiuni pe care trebuie să le îndepliniți de-a lungul celor 15 secvențe ale jocului. Pe lângă o grafică pusă la punct, producătorii promit un joc cu mare profunzime, atracții trăsnete de bâlci și umorul tipic al seriei.

- GEN Strategie de construcție
- PRODUCĂTOR Bullfrog
- DISTRIBUTOR Best Computers
- TERMEN DE APARIȚIE noiembrie 2000



IMBLÂNZITORUL DE ȘERPI Una din nenumăratele atracții din Theme Park.

# Unfinished Business

Sosește Jagged Alliance 2.5

În jurul add-on-ului lui Si-Tech la captivanta sașă a mercenarilor a fost multă vreme liniște. Prin Innonics s-a găsit un distribuitor și în curând vă veți putea întoarce la Alruco împreună cu Gus, Grunty și ceilalți. Noutățile pe scurt: șase grade noi de dificultate, zece figuri de noi mercenari și 20 de sectoare suplimentare. Ca încoronare a acestora, add-on-ul mai conține un editor cu care, la fel ca în *Deadly Games*, veți putea realiza lupte și nivele proprii, pe care să le schimbați cu colegii de breaslă. Trebuie să renunțați și de această dată la opțiunea multiplayer, întrucât abia din partea a treia se va trece în rețea.

■ **ÎN BĂTAIA PUȘTI**  
Supermercenarul Reaper va participa și în *Unfinished Business*.

■ GEN TBS ■ PRODUCĂTOR Sir-Tech  
■ DISTRIBUTOR Innonics  
■ TERMEN DE APARIȚIE noiembrie 2000



**FALLING DOWN** Campania începe cu un dezastru. Elicopterul închiriat se prăbușește la mai multe mile depărtare de zona de intervenție, iar oamenii dvs. trebuie să ajungă cumva în cel mai apropiat oraș.



■ **ZVON:**  
Fox Interactive lucrează la un joc PC inspirat din mult așteptatul film de lung metraj *The Simpsons*.

■ **PĂREREA NOASTRĂ:**  
Exploatarea digitală a familiei galbene este mai mult ca probabilă. De altfel, simpaticii ei membri au fost deja onorați cibernetic de mai multe ori, în *Virtual Springfield* și *Simpsons Cartoon Studio*. Cu toate că momentan circulă doar zvonuri despre film, comunitatea cinefililor așteaptă pentru anul viitor debutul familiei Simpson în movie theatres. Nu de mult, Fox Interactiv a vândut licența pentru *Futurama*, noul serial al lui Matt Groening. Versiunea PC a aventurilor lui Fry, Leela și Bender va fi programată de trupa suedeză UDS, al cărei proiect recent, *Airfix Dogfighters*, se găsește deja pe rafturile magazinelor.

# Beam me up!

Commandos in Space



**TECHNO-POWER** Sunteți dotat cu tricordere, fazere și comunicatoare.

**A**way Team-ul lui Activision se desfășoară în universul *Next Generation* și se adresează mai ales fanilor *Star Trek* care iubesc provocările tactice. Comandați o echipă de intervenție a navei Enterprise și folosiți aptitudinile speciale ale ofițerilor pentru a soluționa misiunile întortocheate. Grafica și principiul de joc amintesc puternic de megahitul *Commandos*. Urmăriți evenimentele dintr-o perspectivă izometrică, iar activitatea medicilor, a unităților de ordine și a tehnicienilor este coordonată pentru rezolvarea celor în total 18 misiuni.

■ GEN RTS ■ PRODUCĂTOR Reflexes  
■ DISTRIBUTOR Monosit  
■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. I/2001



**TEAMWORK** Luptătorii solitari nu au multe șanse în *Away Team*.



**ȘI TOTUȘI E POSIBIL.** După grafica slabă a lui *Red Alert 2*, Westwood își dotează în sfârșit noul RTS cu o grafică modernă. În ce privește story-ul, se va disputa din nou posesia spice-ului.

# Emperor

Seria Dune continuă în 3D

**L**upta pentru planeta deșertificată Lintră în a doua rundă. După prezentarea mai degrabă înapoiată a graficii lui *Dune 2000*, Westwood se alătură trend-ului de RTS 3D. Ca în *Earth 2150* sau *Ground Control*, Emperor oferă o perspectivă ce poate fi rotită și zoomată după plac, precum și efecte reușite de lumină.

■ GEN RTS ■ PRODUCĂTOR Reflexes  
■ DISTRIBUTOR Monosit  
■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. I/2001



**COMANDO-UL DE DEMOLĂRI** Distrugerea rapidă a clădirilor inamice este o tactică eficientă și în Emperor: Battle for Dune.

# Golem

## Lupte post-apocaliptice

După topirea calotelor polare, în acest joc post-apocaliptic de strategie al atelierului polonez de jocuri Leryx Longsoft veți prelua controlul uneia dintre patru rase care luptă pentru supremație pe Pământ. În prim-plan se află sarcinile tipice genului: ridicarea așezărilor, managementul resurselor și cercetarea noilor tehnologii. Pe lângă acestea, pe timp de pace veți putea face comerț cu alte rase. Fiecare fracțiune dispune de capacități speciale; oamenii utilizează formule magice, în timp ce rasa Cytex, avansată din punct de vedere tehnic, dispune de mașini futuriste. Ca atare, sunt necesare strategii diferite pentru înfrângerea adversarului.

■ GEN Strategie ■ PRODUCATOR Leryx Longsoft  
 ■ DISTRIBUITOR Swing  
 ■ TERMEN DE APARIȚIE decembrie 2000



# Defender of the Crown 2

Cu 14 ani mai târziu, legendarele jocuri cavalești continuă.

În 1986, pe vechiul Commodore Amiga a apărut un joc al cărui grafică a avut pe vremea aceea efectele pe care le suscită în zilele noastre *Heavy Metal F.A.K.K. 2*. În *Defender of the Crown* pribegeați în rolul unui cavaler nobil pentru a cuceri inima iubitei voastre și pentru a face față luptelor cu catapulte, săbii și unor curse de cai. Iată că echipa producătorilor Cinemaware s-a reunit pentru continuarea jocului care a făcut furori odinioară. Detalii despre joc nu se cunosc încă.

■ GEN Action-Strategy ■ PRODUCATOR Cinemaware  
 ■ DISTRIBUITOR necunoscut încă ■ TERMEN DE APARIȚIE necunoscut încă

# Kohan

## Război fantastic în timp real

Kohanii sunt membrii unei rase nemuritoare, mult prea des bătută de soartă. De ce se întâmplă asta veți afla din primul produs al firmei texane Timegate, de-a lungul mai multor campanii RTS. Producătorii garantează atât profunzimea de joc, cât și tensiunea unui roman, prin implantarea a 40 de unități (printre care magicieni, călugări, cavaleri și lăncieri) și a multor tipuri de teren. Pentru fiecare misiune va trebui să vă organizați un mic grup de câte șapte unități. Ca lider al acestor echipe apare un erou pe care îl selectați ca în RPG-uri, pentru a-l ocroti și dezvolta. La concept, design și la importata echilibrare, programatorii sunt ajutați de profesioniștii de la Sunflowers.



AGE OF ELFS Kohan promite lupte palpitante în timp real în culse de basm. Producătorii sunt din Texas.

■ GEN RTS ■ PRODUCATOR Timegate ■ DISTRIBUITOR Sunflowers ■ TERMEN DE APARIȚIE necunoscut încă

# Hotel Giant

## Căutăm manager de hotel

A adaptarea seriei Traffic Giant pune jucătorul în rolul unui proprietar de hoteluri. Veți ridica hoteluri în orașe cosmopolite, le dotați până la nivelul de lux și vă răsfățați oaspeții.

■ GEN Strategie de construcție  
 ■ PRODUCATOR Enlight  
 ■ DISTRIBUITOR JoWood  
 ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. II/2002

# Anno 1503

## Sistem de lupte bine pus la punct

A acțiunea în continuarea lui *Anno 1602* va fi asigurată de zece unități de armată, printre care și un pionier, care cercetează țărmurile necunoscute. Cu ajutorul catapultelor veți putea distruge întăriturile adversarului.

■ GEN Strategie de construcție  
 ■ PRODUCĂTOR Sunflowers  
 ■ DISTRIBUITOR Monosit  
 ■ TERMEN DE APARIȚIE martie 2001



# ST: Bridge Commander

Enterprise cu control vocal?

După cum ne arată cele mai noi imagini, foștii creatori de Star Wars înaintează bine cu "Captain Simulatorul" lor plasat în universul Star Trek. Veți comanda o navă a Federației din perspectiva comandantului, dând comenzi ofițerilor de pe punte. Deoarece acest lucru ar fi destul de dificil cu mouse-ul și cu tastatura, producătorii se gândesc ca diferitele posturi, cum sunt cel de comunicații, tehnică și tactică, să fie controlate prin vocea jucătorului. Momentan, acest lucru ține încă de viitor, deoarece controlerile vocale ca GameVoice-ul de la Microsoft nu s-au impus încă. Care fan Star Trek nu visează însă să-și trimită nava în hiperspațiu cu renumita comandă "Engage"?

- GEN Space-Action
- PRODUCĂTOR Totally Games
- DISTRIBUITOR Monosit
- TERMEN DE APARIȚIE vara 2001



**RIDICAȚI SCUTURILE!** În culisele unei cețe stelare, o navă a clasei Sovereign se luptă cu un Battlecruiser klingonian.



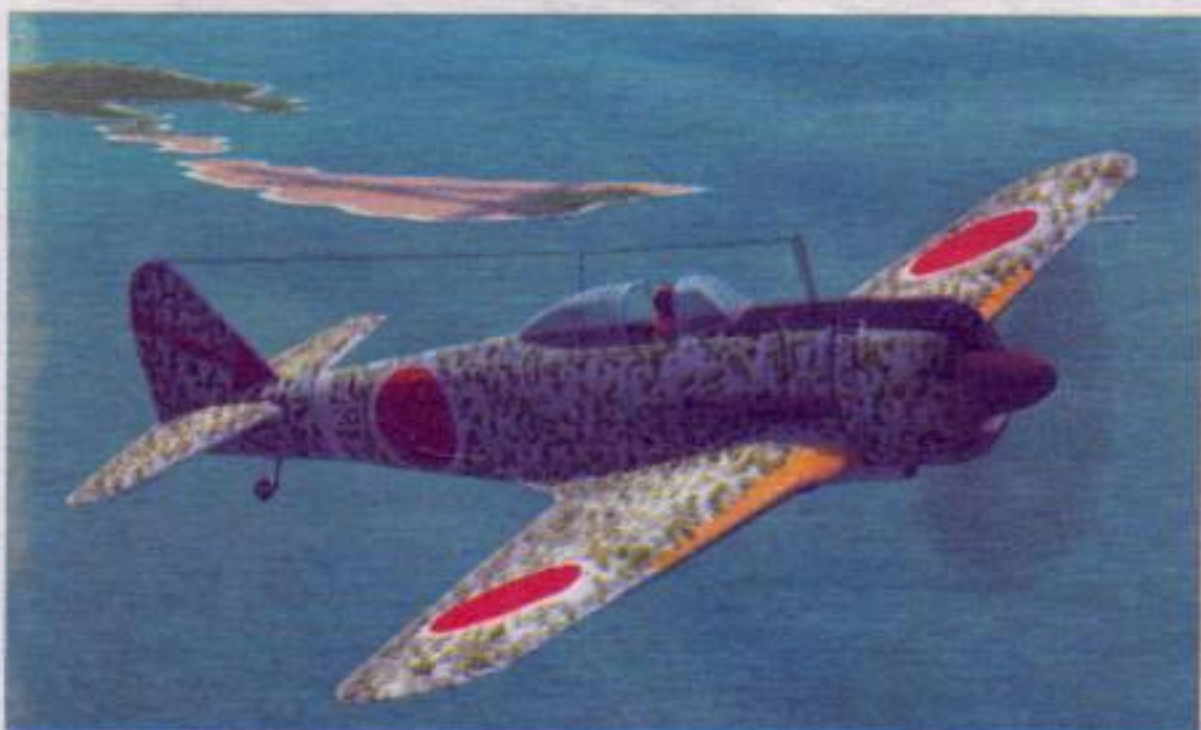
**DESCHIDEȚI FRECVENȚA DE SALUT!** Pe lângă luptele spațiale, nu vor lipsi comunicațiile, misterele și explorarea.

# Add-on-uri pentru CFS2

Material nou pentru piloții de Internet

Microsoft își publica nu de mult propria versiune a Războiului aerian deasupra Pacificului. Iată că fanii lucrează deja la primele add-on-uri. Pe Internet, în site-ul thehangar.dogfighters.com, jucătorii inventivi au publicat moduri cu ajutorul cărora piloții Flight Simulator pot conduce și bombardiere ce în mod normal nu pot fi controlate decât de computer. În afară de acestea, se mai găsesc și modele mai realiste ale aparatelor de zbor și grafici noi pentru download.

- GEN Simulator ■ PRODUCĂTOR Diferiți
- DISTRIBUITOR Internet ■ TERMEN DE APARIȚIE deja apărut



**CAPODOPERĂ** Hobby-piloții pot stăpâni aerul de deasupra Pacificului și Ki-43-urile japoneze.

# Eagleday

Bătălia aeriană pentru Anglia



**REZOLUȚIE MARE** Jocul nu este foarte reușit, în schimb e deosebit de rapid.

Din partea lui Rowand Software am primit o versiune de testare a simulatorului Battle for Britain. Ca pilot, veți reconstitui bătălia aeriană pentru Anglia, în rolul de comandant de escadrilă veți plănuți misiunile aviatorilor germani sau britanici. Viteza e surprinzătoare; grafica s-a lăsat forțată pe un Pentium III 700 până la o rezoluție de 1.920x1.440 puncte, fără ca satisfacția să fie sabotată de imagini sacadate.

- GEN Simulator ■ PRODUCĂTOR Rowand Software
- DISTRIBUITOR Empire
- TERMEN DE APARIȚIE decembrie 2000

Drakan



Darkstone



Delta Force 2



Cesar's Palace 2000



Detalii la pag. 182-186



■ VINE DIAVOLUL ERORILOR

După câteva săptămâni lipsite de cheat-uri, pe Battle.net păcăleala reîncepe.

# Diablo în rețea: Gata cu distracția?

## Hackerii au atacat Battle.net-ul considerat inexpugnabil

**B**lizzard susținea nu de mult că Battle.net e imun la atacuri și garanta că nu vor mai exista crime online între jucători și curios de puternicele personaje, ca pe vremurile primei părți a lui Diablo. Și a venit ziua de vineri, 13 octombrie, când s-a lansat un program de numai 7 kilobytes, ce a reușit să ruineze toate standardele de siguranță. Reacția producătorului nu a întârziat: software-ul a fost rapid imunizat față de parazit. Doar timpul ne va spune însă dacă protecția va rezista.

- GEN Acțiune RPG. ■ PRODUCĂTOR Blizzard
- DISTRIBUITOR Monosit
- TERMEN DE APARIȚIE deja apărut



**LUPTE INEGALE** Cu ajutorul unui program minuscul, hackerii au reușit să introducă super-personaje în Battle.net, cu care au făcut ravații.

# Anachronox

## Sistemul de luptă al RPG-ului este finalizat



**CIUDAT!** Stiletto Anyway, Sly Boots și un Robot rezolvă o misiune periculoasă. De ce coroana copacilor are forma unui cub, este o necunoscută.

**D**esignerul-șef Tom Hall a afirmat într-un interviu că momentan se ocupă, împreună cu echipa sa, de finalizarea lui Anachronox. Mândria sa o constituie mai ales luptele ce decurg ca în ego-shooter-ul Half-Life. Tehnicile futuriste ale eroilor generează o ambianță coplesitoare. Fondul sonor și cuprinzătoarele dialoguri au valențe cinematografice.

- GEN RPG
- PRODUCĂTOR Ion Storm
- DISTRIBUITOR Monosit ■ TERMIN Trim. 1/2001



**DREPT!** Tehnologia Quake 2 asigură grafica superbă a mediului.

# Gorasul: Lost Souls

## Concurență germană pentru Baldur's Gate 2 ?



**O ECHIPĂ ILUSTRĂ** Armata de eroi din jurul personajului principal Roszondas va cutreiera lumea lui Gorasul începând cu luna noiembrie.

**R**PG-ul de la Silver Style se apropie de ultimul stadiu. Având la dispoziție o versiune aproape finalizată, ne-am convins că vechile slăbiciuni, de exemplu personajele prea mărunte, au fost eliminate.

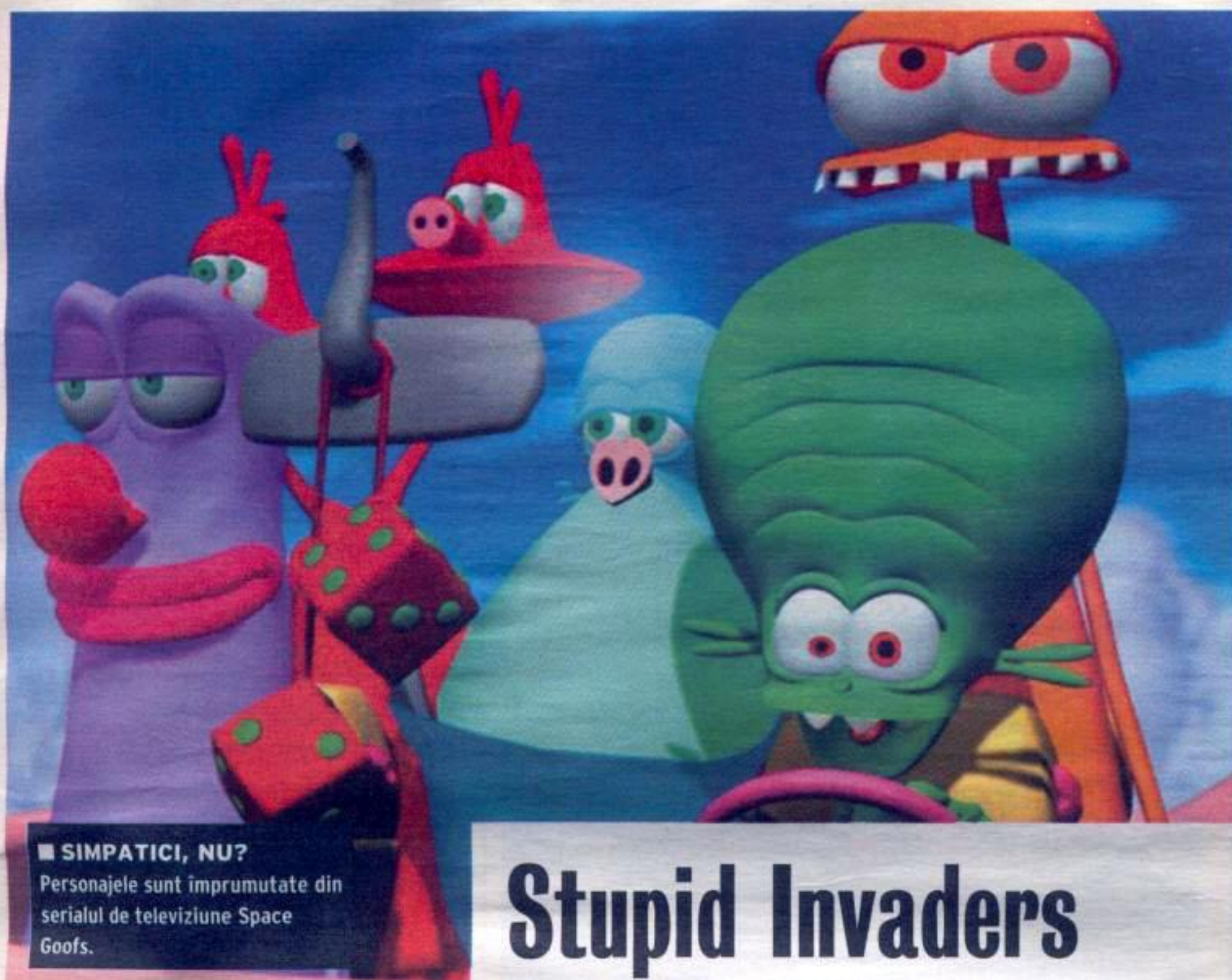
- GEN RPG ■ PRODUCĂTOR Silver Style
- DISTRIBUITOR THQ ■ TERMEN DE APARIȚIE noiembrie 2000

# Master of the Rings

## Electronic Arts vrea să cumpere drepturile filmului.

**M**omentul e prevăzut pentru sfârșitul lui 2001, când se va lansa trilogia cinematografică Master of the Rings. Lumea cinemafililor arde de nerăbdare, în timp ce Electronic Arts are cele mai mari șanse să obțină drepturile pentru adaptarea PC.

- GEN Necunoscut încă ■ DISTRIBUITOR Best Computers
- TERMEN DE APARIȚIE 2001



■ **SIMPATICI, NU?**  
Personajele sunt împrumutate din serialul de televiziune Space Goofs.

## Stupid Invaders

Ubi Soft realizează întâlnirea de gradul III

În timp ce lumea adventure-ului încălzește grogul pentru *Monkey Island 4*, cinci extraterestri pornesc în cucerirea inimilor aventurierilor PC. Extraterestrii din *Stupid Invaders* sunt vânați de Dr. Sakarine, colecționar de aliens. În rolul unui extraterestru, jucătorul trebuie să-și elibereze prietenii. Pentru aceasta, veți traversa cu mouse-ul peste 120 de zone, veți soluționa mistere trăsnete și veți purta dialoguri absurde.

■ GEN Aventură ■ PRODUCĂTOR Xilam  
■ DISTRIBUTOR Ubi Soft ■ TERMEN DE APARIȚIE noiembrie 2000



DAY OF THE ALIEN Scenele amintesc puternic de Day of the Tentacle.

## Shadowbane

Online-RPG-ul aduce armatele pe scenă



ASEDIU Mașinăriile de război pot fi utilizate doar prin alinierea mai multor jucători.

supraviețuire. Printr-un sistem politic iscusit, jucătorii se vor alia în mari fracțiuni, vor dezvolta orașe, vor instrui armate și vor lupta împotriva altor imperii. Elementele tipice, cum ar fi evoluția personajului, nu vor lipsi nici ele.

■ GEN Online-RPG ■ PRODUCĂTOR Wolfpack Studios  
■ DISTRIBUTOR Wolfpack Studios ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. IV/2001

## LucasArts

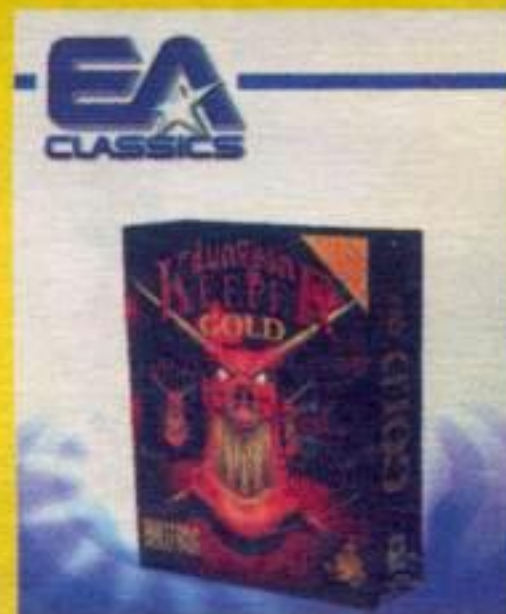
Neînțelegere cu hobby-pirații

Din cauza încălcărilor de copyright, două proiecte care țineau să continue seria *Monkey Island* au trebuit stopate. Nu se știe dacă nu vor fi afectați de aceeași măsură și hobby-creatorii lui *Maniac Mansion 2* și *Fate of Atlantis 2*.



LUCAS ARTS nu dorește ca Guybrush să-și trăiască aventurile și în jocurile fanilor.

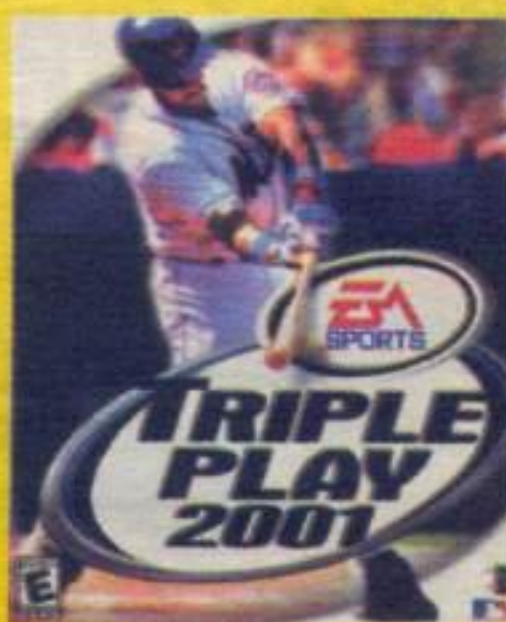
Dungeon Keeper Gold



Dune 2000 Classic



Triple Play Baseball 2001



Rugby 2001



Detalii la pag. 182-186



**■ DRAGOSTE PENTRU  
DETALII**

Elementele suplimentare asigură  
atmosferă în jurul personajelor.

# FIFA 2001

Atmosfera noii părți se va descrie cu majuscule

**M**Cu o listă elegantă de elemente noi, FIFA 2001 promite satisfacție în format extra la fotbal virtual. Pe lângă grafica excelentă și animațiile noi, EA Sports a pus un accent deosebit asupra detaliilor de atmosferă. Vor exista acum arbitri de linie și antrenori animați, iar publicul va reacționa dinamic la evenimentele din joc. În numărul nostru următor, într-un test detaliat, veți afla dacă FIFA 2001 va aduce și noutăți de joc.

- GEN Sport ■ PRODUCĂTOR EA Sports
- DISTRIBUITOR Best Computers ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja



**NETED** Jucătorii virtuali au fost realizați cu animațiile unor staruri ca Edgar Davids și Paul Scholes.

# Grand Prix 3

Vine expansion pack-ul

**N**oiembrie e anunțată ca dată oficială pentru apariția expansion pack-ului pentru *Grand Prix 3*. Acesta va dota jocul cu pistele, piloții și bolizii oficiali ai sezonului 1999. O înnoire importantă o reprezintă faptul că, în comparație cu originalul, vehiculele au modele diferite. Mai multă satisfacție promit și noile elemente ca Safety Car și Stop-and-Go-Strafen. Încă nu s-a confirmat dacă există și varianta jocului pe Internet.

- GEN Curse ■ PRODUCĂTOR Microprose
- DISTRIBUITOR Monosit
- TERMEN DE APARIȚIE noiembrie 2000



**TRAFIC INTENS** Grand Prix 3 devine mai realist, grație diferitelor modele de vehicule.

# NBA Live 2001

Startul în noul sezon de baschet



**ARTIST AL DRIBLINGULUI** Fețele și mișcările jucătorilor sunt și mai detaliate decât la predecesor. Iluzia transmisiei TV virtuale este aproape perfectă.

**A**șteptările sunt mari: EA Sports anunță *NBA Live 2001* ca fiind din punct de vedere grafic cel mai detaliat joc de baschet al tuturor timpurilor. Prezentarea va fi posibilă prin noul engine grafic, care asigură animații mai apropiate de realitate. Pentru prima oară vor participa antrenorii echipelor, care vor striga de pe margine spre arbitri sau jucători.

- GEN Sport ■ PRODUCĂTOR EA Sports
- DISTRIBUITOR Best Computers ■ TERMEN DE APARIȚIE 2 decembrie 2000

# Concurență pentru GP 3?

Cariera virtuală în Formula 1

**P**rin *F1 World Grand Prix*, Eidos vine cu o nouă adaptare PC a uneia din cele mai rapide ligi de curse din lume. Jocul dispune de datele sezonului 2000 și oferă, pe lângă modul Grand Prix, management de carieră, o opțiune arcade pentru începători. Cine dorește, pe lângă lucrul de pilot, poate controla cercetările și dezvolta bolidul propriu pe parcursul sezonului.

- GEN Curse ■ PRODUCĂTOR Microprose
- DISTRIBUITOR Monosit ■ TERMEN DE APARIȚIE noiembrie 2000



**PROST ROOKIE** Noul pilot german Nick Heidfeld la lucru. Cine dorește va avea în curând posibilitatea de a-l conduce spre glorie.



# Sunet direcționat de la Logitech

Elvețienii oferă jucătorilor PC o serie de sisteme noi de boxe

**S**pecialiștii de hardware de la Logitech scot pe piață câteva boxe noi ale seriei SoundMan. Unul dintre pachetele de sunet se numește SR-30 și este compus din patru mici boxe satelit și un subwoofer puternic. Din punct de vedere al puterii, numele spune totul, căci boxele și subwoofer-ul vă întâmpină cu 30 de Wați RMS. Designul menține linia sistemelor SoundMan, având totuși câteva noutăți. În telecomanda prin cablu se pot introduce mufe de cască. Telecomanda își va găsi astfel locul indiferent de poziția boxelor lângă monitor. SR-30 costă aproximativ 80 \$ și se găsește în comerț.

■ PRODUCĂTOR Logitech ■ WWW [www.logitech.com](http://www.logitech.com)



■ **VARIABIL**  
Cei patru sateliți ai lui SoundMan SR-30 sunt gândiți să redea perfect sunetul 3D al jocurilor.

## Decolare

TrustMaster ia înălțime

**D**in noua serie *Top Gun*, ThrustMaster scoate pe piață Top Gun Fox 2 cu două axe, patru taste de foc și un reglator, este mai rezervat la dotări, în schimb designul oferă mult mai mult. Mănerul masiv și imensa talpă asigură stabilitate în situațiile de joc bogate în acțiune. Ca un element suplimentar, sub joystick se poate regla rezistența la înclinare. Butonul de foc cu clapeta galbenă întărește și el senzația de zbor. Fox-2 costă aproximativ 25 \$.

■ PRODUCĂTOR ThrustMaster  
■ WWW [www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)



■ **PLĂCEREA DE A CONTROLA**  
Noul joystick ThrustMaster are un design cool, albastru-argintiu.

## Sosesc întăriri

Logitech învață mouse-ul să se clatine

**D**upă ce elvețienii de la Logitech au plasat de mai multe luni mouse-uri optice pe birourile utilizatorilor, iată că vin deja și întăririle. Față de MouseMan Wheel Optical (test în PC Games 6/2000, punctaj 82%), iFeel MouseMan se deosebește în exterior doar prin culoarea mai deschisă. În schimb, în interior se găsește un nou motor, care transmite efectele de vibrație generate printr-un driver special. Dacă, de exemplu, treceți cu indicatorul mouse-ului peste marginea unei ferestre, rozătorul albastru deschis vibrează. Intensitatea efectului și software-ul inclus ("MouseWare") se pot seta după bunul plac al fiecărui utilizator. iFeel MouseMan costă 60\$. Versiunea mai mică, numită iFeel Mouse, este mai ieftină cu 12\$. Cei doi șoricelii se găsesc deja în comerț de la sfârșitul lui septembrie.

■ PRODUCĂTOR Logitech  
■ WWW [www.logitech.com](http://www.logitech.com)



■ **ȘORICEL VIBRANT**  
Grație motorușului integrat, noul iFeel MouseMan de la Logitech transmite vibrații în timpul lucrului sau navigării pe Internet.

## PE ȘLEAU



Dacă vă numărați printre cei care investesc o grămadă de bani în PC, atunci cu siguranță cunoștințele, prietenii și rudenile și-au manifestat deja nemulțumirea.

**Evoluție prin tehnică**

**Andrei Ritok-Schotsch**

Redactor

**C**u zece ani în urmă, ne satisfăceau joculețele 2D rulate pe C64 sau ZX Spectrum, colorate ici-colo cu jocuri de genul Elite, concepute cu grafică de coordonate (3D). La acestea se mai adăuga în cazul fericit un joystick Quickshot negru cu roșu, de cel mult 10\$, iar sufletul de jucător era pe deplin satisfăcut. Însă, veți spune, pe vremea aceea nu existau alternative. Aveți perfectă dreptate. Tam-tam-ul din

**Pentru o dotare cât mai performantă a PC-ului, mai riscăm și câte un scandal.**

jurul jocurilor PC a împins însă în ultimii ani cerințele de hardware spre o altă dimensiune. În zilele noastre jucăm jocuri 3D înzestrați cu un

headset, un optical mouse și ochelari 3D în fața unui monitor de 19", tastăm la Internet keyboard sau mânuim joystick-uri ForceFeedback. Sigur că e plăcut. Bucuria creată de PC are însă și un dezavantaj considerabil: hobby-ul nu este prea ieftin. Mămicilor sau prietenilor le dau lacrimile la vederea PC-ului, și asta nu doar de supărare (pentru banii care, din punctul lor de vedere, sunt irosiți), ci și datorită neglijenței pretinse. În asemenea situații nu mai ajută să invocați prețul avantajos al procesorului sau al plăcii de bază. Asta e, pentru satisfacția cu PC-ul, omul riscă chiar și o criză conjugală, sau nu? Și când scandalul e mare, tot vă mai puteți întâlni cu prietenii pe rețea, pentru o seară plină de acțiune; ei măcar știu să aprecieze fiecare bănuț investit.

# Topul cititorilor PC-Games

Pentru a ști ce se joacă cu adevărat: lună de lună, aflăm ce se vede pe monitoarele cititorilor PC Games

**1** **DIABLO 2**  
(Blizzard/Monosit)

**PE CÂT PARIEM** că nu reușiți să faceți trei diavoli să cânte "Doamne miluiește", împreună ca trei îngeruși?

Luna trecută: **1**




**2** **AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS**  
(Ensemble Studios/Microsoft)

**NOU**

**PE CÂT PARIEM** că nici în add-on fecioara din Orleans din jocul de bază nu cedează în fața vreunui cuceritor?


Luna trecută: **-**



**3** **GRAND PRIX 3**  
(Microprose/Monosit)

**PE CÂT PARIEM** că nici un bolid de Formula 1 nu rezistă dacă un Schumacher îl ia la arat câmpul?

Luna trecută: **2**




**4** **SUDDEN STRIKE**  
(Fireglow/CDV)

**NOU**

**PE CÂT PARIEM** că nimănu-i vine nici un text cool referitor la un joc care tratează cel de-al doilea război mondial?


Luna trecută: **-**



**5** **AGE OF EMPIRES 2**  
(Ensemble Studios/Microsoft)

**PE CÂT PARIEM** Pe cât pariem că nu reușiți să vă cățărați cu ochii închiși pe arborele tehnologic al lui Age of Empires 2?

Luna trecută: **6**



**6** **UNREAL TOURNAMENT**  
(Epic/Monosit)

**PE CÂT PARIEM** că nu puteți spune de zece ori, una după alta, "Fraggleși frăgguinzi frăgguiesc fraggleși frăgguinzi"?

Luna trecută: **4**



**7** **HALF-LIFE (DT.)**  
(Valve/Monosit)

**PE CÂT PARIEM** că Gordon Freeman reușește să deosebească zece rase de extraterestri doar după pleoscăit?


Luna trecută: **5**



**8** **THE SIMS**  
(Maxis/Best Computers)

**PE CÂT PARIEM** că Maxis a supărat întreaga presă de specialitate, pentru că redactarea de jocuri este cel mai penibil job din add-on?


Luna trecută: **7**



**9** **DEUS EX**  
(Ion Storm/Monosit)

**PE CÂT PARIEM** că nouă din zece oameni cu bacalaureat nu știu ce înseamnă de fapt Deus Ex?

Luna trecută: **3**



**10** **STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCE**  
(Raven/Monosit)

**NOU**

**PE CÂT PARIEM** că liniile curbe ale lui Seven-of-Nine au un efect mai puternic asupra telespectatorilor masculini decât o torpilă de fotoni?

Luna trecută: **-**



**11** **NOU CULTURES**  
(Funatics/THQ)

**12** **ANSTOSS 3**  
(Ascaron/Monosit)

**13** **VAMPIRE: THE MASQUERADE**  
(Nihilistic Software/Monosit)

**14** **ROLLERCOASTER TYCOON**  
(Chris Sawyer/Monosit)

**15** **BALDUR'S GATE**  
(BioWare/Best Computers)

**16** **HALF-LIFE: OPPOSING FORCE**  
(Gearbox/Monosit)

**17** **ICEWIND DALE**  
(Black Isle/Best Computers)

**18** **ANNO 1602**  
(Sunflowers/Monosit)

**19** **STARLANCER**  
(Digital Anvil/Microsoft)

**20** **DARK PROJECT 2**  
(Looking Glass Studios/ Monosit)

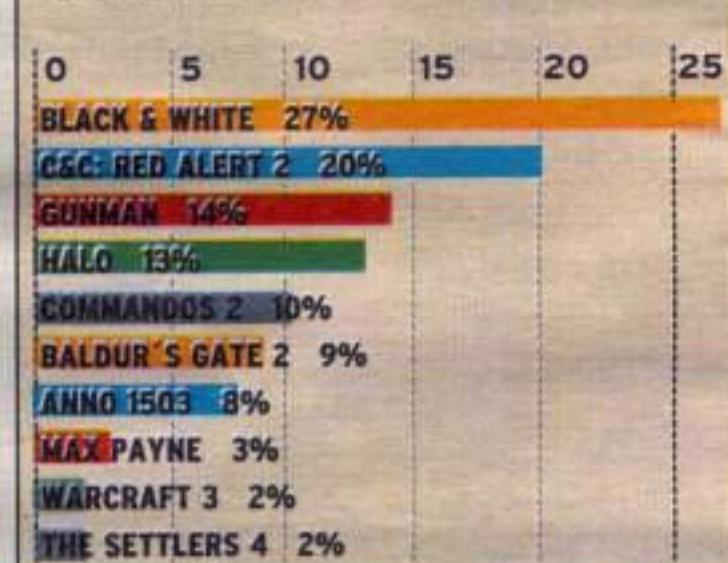
Loc

Modificarea față de luna precedentă

▲ In urcare  
- Neschimbat  
▼ In coborâre

**7** **11** - Locul din luna precedentă

Jocuri de a căror apariție se bucură cel mai mult cititorii PC Games



UN ZEU ANIMALIC Black or White? Ca soluție de compromis există doar lupul cenușiu.

## TOP 10 ROMÂNIA

- DIABLO 2
- NEED FOR SPEED: PORSCHE
- THE SIMS
- AGE OF EMPIRES 2
- UNREAL TOURNAMENT
- STARCRAFT BROADWAR
- HEAVY METAL F.A.K.K. 2
- DEUS EX
- VAMPIRE: THE MASQUERADE
- OUAKE 3 ARENA

## TOP 10 DEUTSCHLAND

- SUDDEN STRIKE
- AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
- PLAY THE GAMES VOL. 3
- CULTURES - DIE ENTDECKUNG VINLANDS
- GRAND PRIX 3
- DIABLO 2
- DIE ORIGINAL MOORHUHNJAGD
- DIE SIMS
- AGE OF EMPIRES 2
- DEUS EX

## TOP 10 UK

- THE SIMS: LIVIN' IT UP
- THE SIMS
- DEUS EX
- GRAND PRIX 3
- CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00
- FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2001
- SHOGUN: TOTAL WAR
- AGE OF EMPIRES 2
- DIABLO 2
- ROLLERCOASTER TYCOON

## TOP 10 USA

- AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
- THE SIMS: LIVIN' LARGE
- THE SIMS
- DIABLO 2
- MADDEN NFL 2001
- ROLLERCOASTER TYCOON
- WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2ND ED.
- AGE OF EMPIRES 2
- DEUS EX
- STARCRAFT

Dacă doriți să participați și dvs. la topul jocurilor din România, scrieți-ne pe adresa: Simion Bărnăuțiu, nr. 30, bl. Pb. 9, ap. 3, 3700 Oradea, jud. BIHOR, sau e-mail: pcgames@rdsor.ro

Cititorul al cărui clasament se va apropia cel mai mult de clasamentul final va fi premiat.

# Lista de așteptare în noiembrie

În fiecare lună găsiți în PC Games știri cu toate evenimentele importante și termenele de lansare.



■ **PERLA NEAGRĂ**  
Anul viitor vă va întâmpina un RPG tradițional: Armalion

## Lansările

### Iunii

- Jo 02.11.** Nașul trece de azi la **PIZZA CONNECTION 2**.
- Vi 03.11.** Evadarea de pe **MONKEY ISLAND** începe la magazinul de jocuri.
- Lu 06.11.** Programul de azi: cumpărăm **RUNE** și ne jucăm de-a vikingii.
- Jo 09.11.** Trăiască regele fotbalului, căci apare **FIFA 2001**.
- Vi 10.11.** Imediat după a patra parte apare și colecția **MONKEY ISLAND**.
- Lu 13.11.** Întăriri la șah prin **CHESSMASTER 8000**.
- Vi 24.11.** Mai bine decât credeam? **GORASUL** se poate cumpăra.
- Vi 24.11.** **CLOSE COMBAT 5** furnizează material proaspăt hobby-generalilor.

## Action

- Alice .....decembrie 2000
- Alone in the Dark 4 .....februarie 2001
- Blair Witch Project 2 .....noiembrie 2000
- Blair Witch Project 3 .....ianuarie 2001
- C&C: Renegade .....Trim. 4 2000
- Dragonriders of Pern .....martie 2001
- Duke Nukem Forever .....Trim. 2 2001
- Evil Dead .....februarie 2001
- Evil Twin .....februarie 2001
- Galleon .....martie 2001
- Giants .....Trim. 4 2000
- Halo .....Trim. 3 2001
- Hidden & Dangerous 2 .....Trim. 3 2001
- Hitman - Codename 47 .....noiembrie 2000
- Loose Cannon .....Trim. 4 2000
- Mafia .....martie 2001
- Max Payne .....Trim. 2 2001
- MechWarrior 4 .....Trim. 4 2000
- No one lives forever .....decembrie 2000
- Obi-Wan .....Trim. 1 2001
- Oni .....martie 2001
- Project I.G.I. ....decembrie 2000
- Team Fortress 2 .....Trim. 2 2001
- TechnoMage .....noiembrie 2000
- Tomb Raider - Chronicles .....noiembrie 2000
- Yager .....Trim. 4 2001

## Strategie

- Anno 1503 .....Trim. 2 2001
- Black & White .....februarie 2001
- Call to Power 2 .....decembrie 2000
- Commandos 2 .....martie 2001
- Der Clou 2 .....Trim. 1 2001
- Industrygiant 2 .....Trim. 1 2001
- Patricians 2 .....decembrie 2000
- Desperados .....martie 2001
- Settlers 4 .....decembrie 2000
- Republic: The Revolution .....Trim. 4 2000
- Star Trek: Away Team .....Trim. 1 2001
- Three Kingdoms .....Trim. 4 2000
- Unborn .....Trim. 4 2000
- WarCraft 3 .....2001
- Warrior Kings .....Trim. 2 2001
- Wiggles .....Trim. 1 2001
- Z2 .....Trim. 1 2001

## Aventura

- Anachronox .....Trim. 4 2000
- Armalion .....Trim. 4 2001
- Chicken Run .....noiembrie 2000
- Diablo 2: Expansion Set .....Trim. 2 2001
- Divinity .....Trim. 1 2001
- The Clown .....decembrie 2000
- Gothic .....decembrie 2000
- Myst 3: Exile .....Trim. 1 2001
- Neverwinter Nights .....Mai 2001
- Planescape Torment 2 .....Trim. 4 2000
- Pool of Radiance 2 .....Trim. 1 2001
- Severance: Blade of Darkness .....noiembrie 2000
- Shadowbane .....iunie 2001
- Simon the Sorcerer 3D .....Trim. 4 2000
- Stonekeep 2 .....Trim. 4 2000
- Stupid Invaders .....noiembrie 2000
- Summoner .....Trim. 1 2001
- The REAL Neverending Story .....Trim. 4 2000
- Road to El Dorado .....noiembrie 2000

## Sport

- Anstoss Action .....Trim. 1 2001
- Championship Motocross .....Trim. 4 2000
- F1 Racing Championship .....februarie 2001
- F1 World Grand Prix 2000 .....noiembrie 2000
- NBA Live 2001 .....decembrie 2000
- Need for Speed: Motor City .....Trim. 1 2001
- Pro Rallye 2001 .....decembrie 2000
- Rally Racing Simulation .....noiembrie 2000
- Tony Hawk's Pro Skater 2 .....noiembrie 2000
- Williams F1 Team Racer .....Trim. 1 2001
- World Sports Cars .....Trim. 2 2001

## Simulatoare

- Aquanox .....Trim. 1 2001
- B1 - The Dark Space .....Trim. 1 2001
- Comanche 4 .....Trim. 1 2001
- Descent 4 .....Trim. 4 2000
- Freelancer .....Trim. 4 2000
- IL-2 .....Trim. 1 2001
- I-War 2 .....Trim. 4 2000
- Silent Hunter 2 .....Trim. 4 2000



■ **SKYWALKER**  
Începând cu ECTS, simulatorul Yager a devenit6 un subiect fierbinte de discuții. Lansare: anul viitor.

# Premiul și gloria

Momentul a fost stabilit pe 24 noiembrie, când la Berlin se va decerna în premieră noul Oscar al jocurilor PC: ETAINA - The Electronic Entertainment Award Europe 2000. Fanii jocurilor PC au și ei un cuvânt greu de spus în desemnarea jocului anului.

David Upchurch



Redactor-șef  
PC Gameplay,  
Marea Britanie

Søren Prien



Redactor-șef  
PC Games,  
Țările scandinave

Berlin



Premiul ETAINA se va decerna în sala celebrului  
cinematograf International.

Richard Leadbetter



Redactor-șef  
PlayStation World,  
Marea Britanie

Hans Ippisch



Director de redacție  
(u. a. PlayZone/N-Zone),  
Germania

Olivier Canou



Redactor-șef  
Gen4 PC, Franța

Gilles Sauer



Redactor-șef  
Gen4 Consoles, Franța

Petra Mauröder



Redactor-șef  
PC Games,  
Germania

Cele 16 plicuri sigilate se află încă în seif. Misterul se va elucida la sfârșitul lui noiembrie: precedate de formula standard, "And the winner is...", se vor auzi numele câștigătorilor. Cadrul festiv pentru ceremonia de decernare a premiilor e oferit de legendarul cinematograful International din Berlin, într-un show de două ore, în prezența a 500 de oaspeți printre care se află multe staruri. Sponsorul oficial este distribuitorul de jocuri Gameplay.

Unui premiu european i se cuvine, bineînțeles, un juriu european, acesta fiind compus din șapte redactori-șefi ai revistelor lider în domeniu, din Marea Britanie, Franța, țările scandinave și Germania. La cele 16 categorii, experții au nominalizat cinci titluri de PC și de console, printre care Cel mai bun joc de strategie sau Cel mai bun RPG. Se anunță extrem de palpitante și categorii ca jocul cu cea mai bună muzică, cea mai spectaculoasă grafică sau cel mai inovativ design.

De fapt, nu e vorba chiar de 16 plicuri. Lipsește unul, și anume câștigătorul celei mai importante categorii, Best Game, la care se iau în considerare voturile jucătorilor. Prin PC Games aveți posibilitatea exclusivă de a alege din cinci propuneri pentru Jocul anului. Printre titlurile nominalizate se numără trei versiuni PC: *Deus Ex*, thrillerul lui Warren Spector, *Diablo 2*, hitul RPG al lui Blizzard, PC-novela *The Sims*.

Dacă doriți să aflați mai mult despre ETAINA, vă recomandăm să vizitați site-urile oficiale [www.etaina.de](http://www.etaina.de) și [www.etaina.com](http://www.etaina.com). În numerele următoare ale PC Games veți putea citi totul despre câștigători, despre ceremonia de decernare a premiilor, despre stele și steluțe.

Petra Maueröder  
Andrei Ritok-Schotsch

## Nominalizările

There can be only one: printre propunerile juriului în cele 16 categorii se pot găsi bineînțeles și multe jocuri PC.

### Cea mai bună muzică

- Vampire: The Masquerade (PC)
- Wip3out (PS)
- Messiah (PC)
- Ridge Racer 5 (PS2)
- Gran Turismo 2 (PS)

### Cel mai inovativ design de joc

- The Sims (PC)
- Homeworld (PC)
- Deus Ex (PC)
- MDK 2 (PC)
- Rayman 2 (PS)

### Cel mai bun story

- Planescape Torment (PC)
- Deus Ex (PC)
- Final Fantasy 8 (PS)
- Ultima: Ascension (PC)
- Vagrant Story (PS)

### Cele mai bune efecte audio

- System Shock 2 (PC)
- Vampire: The Masquerade (PC)
- Gran Turismo 2 (PS)
- Resident Evil: Code Veronica (DC)
- Perfect Dark (N64)

### Cel mai bun joc online

- Diablo 2 (PC)
- Everquest (PC)
- Half-Life: Counter-Strike (PC)
- Unreal Tournament (PC)
- Ultima Online (PC)

### Cel mai bun adventure

- Dark Project 2: The Metal Age (PC)
- Indiana Jones 5 (PC)
- Nocturne (PC)
- Perfect Dark (N64)
- Resident Evil: Code Veronica (DC)

### Cel mai bun joc de curse

- Grand Prix 3 (PC)
- Need for Speed: Porsche (PC)
- Colin McRae Rally 2.0 (PC/PS)
- Gran Turismo 2 (PS)
- V-Rally 2 (PS)

### Cel mai bun personaj principal

- Julie Strain (H. M. F.A.K.K. 2) (PC)
- Pikachu (Pokémon) (GBC)
- Garret (Dark Project 2) (PC)
- Bob (Messiah) (PC)
- Rayman (Rayman) (PS)

### Cel mai bun joc de sport

- NHL 2000 (PC)
- NBA Live 2000 (PC)
- FIFA 2000 (PC)
- ISS Pro Evolution (PS)
- Virtua Tennis (DC)

### Cel mai bun simulator

- Gunship! (PC)
- Starlancer (PC)
- Crimson Skies (PC)
- Tachyon: The Fringe (PC)
- MiG Alley (PC)

### Cel mai bun joc de acțiune

- Unreal Tournament (PC)
- Deus Ex (PC)
- Half-Life: Opposing Force (PC)
- Perfect Dark (N64)
- Syphon Filter 2 (PS)

### Cel mai bun joc de strategie

- AoE 2: The Age of Kings (PC)
- Rollercoaster Tycoon (PC)
- The Sims (PC)
- Pharaoh (PC)
- Front Mission 3 (PS)

### Cel mai bun joc de lupte

- Tekken Tag Tournament (PS2)
- Dead or Alive 2 (PS2/DC)
- Street Fighter EX2 (PS)
- Marvel vs. Capcom 2 (DC)
- Powerstone 2 (DC)

### Cel mai bun RPG

- Diablo 2 (PC)
- Vampire: The Masquerade (PC)
- Planescape Torment (PC)
- Final Fantasy 8 (PS)
- Vagrant Story (PS)

### Cea mai bună grafică

- Heavy Metal F.A.K.K. 2 (PC)
- Ultima: Ascension (PC)
- Crazy Taxi (DC)
- Shen Mue (DC)
- Unreal Tournament (PC)

### Cel mai bun joc

- The Sims (PC)
- Deus Ex (PC)
- Diablo 2 (PC)
- Colin McRae Rally 2.0 (PS)
- Perfect Dark (N64)

#### Legendă:

PS = PlayStation, PS2 = PlayStation 2, N64 = Nintendo 64, GBC = Nintendo Gameboy Color, DC = Sega Dreamcast

## Cel mai bun joc

Alegeți dumneavoastră câștigătorul. Iată cele cinci nominalizări:

### Colin McRae Rally 2.0 (PlayStation)



### Deus Ex (PC)



### Diablo 2 (PC)



### Perfect Dark (Nintendo 64)



### The Sims (PC)



**SUNĂ BINE** Formația de muzică pop Cultured Pearl ("Sugar Sugar Honey").



**Participant** Show-ul va fi găzduit de Nova Me-ierhenrich (VIVA, Bravo TV, Top of the Pops).

# Goana după efecte

Să fie realizarea hărților proprii un domeniu rezervat doar profesioniștilor? Nici pe departe! Prima parte a articolului nostru a trezit interesul multor cititori. După acumularea cunoștințelor de bază, în partea a doua vă așteaptă elemente noi: mover, zoning, efecte speciale.

**C**u cunoștințele de bază nu se pot realiza decât hărți statice, fapt care nu atrage nici un cititor. Vom dezbate încă de la început problema integrării ușilor, ascensoarelor și comutatoarelor, întrucât este foarte presantă.

Toate elementele mobile ale lui *Unreal Tournament* funcționează după același principiu și sunt cuprinse în termenul mover.

#### Mover

Elementele sunt declanșate prin operarea unui întrerupător (trigger) sau, în cazul mai simplu, prin atingerea unei figuri din joc. Deoarece

nu există diferențe tehnice între uși, ascensoare, macarale etc., acestea sunt construite toate în același fel: proiectați întâi obiectul mobil în acel loc al hărții în care va trebui să se afle mai târziu. După aceasta deplasați toate componentele mover-ului într-o încăpere ajutătoare, alăturată, aflată în afara hărții propriu-zise a nivelului, pentru a crea un singur RedBrush.



Ichthys's Minigun and Nikita into a leaky piece of meat  
Ichthys: Go

■ **SUPERBE LUMINI COLORATE**  
Efectele de lumină conferă hărților câteva ultime retușuri și sunt în majoritatea cazurilor foarte simplu de realizat.

Rank: 2  
bread: -5



**SIMPLU CA BUNĂ ZIUA** Obiecte mobile precum acest ascensor se pot realiza foarte ușor, trebuind doar să specificați elementele-cheie. Restul e rezolvat de Unreal Tournament.

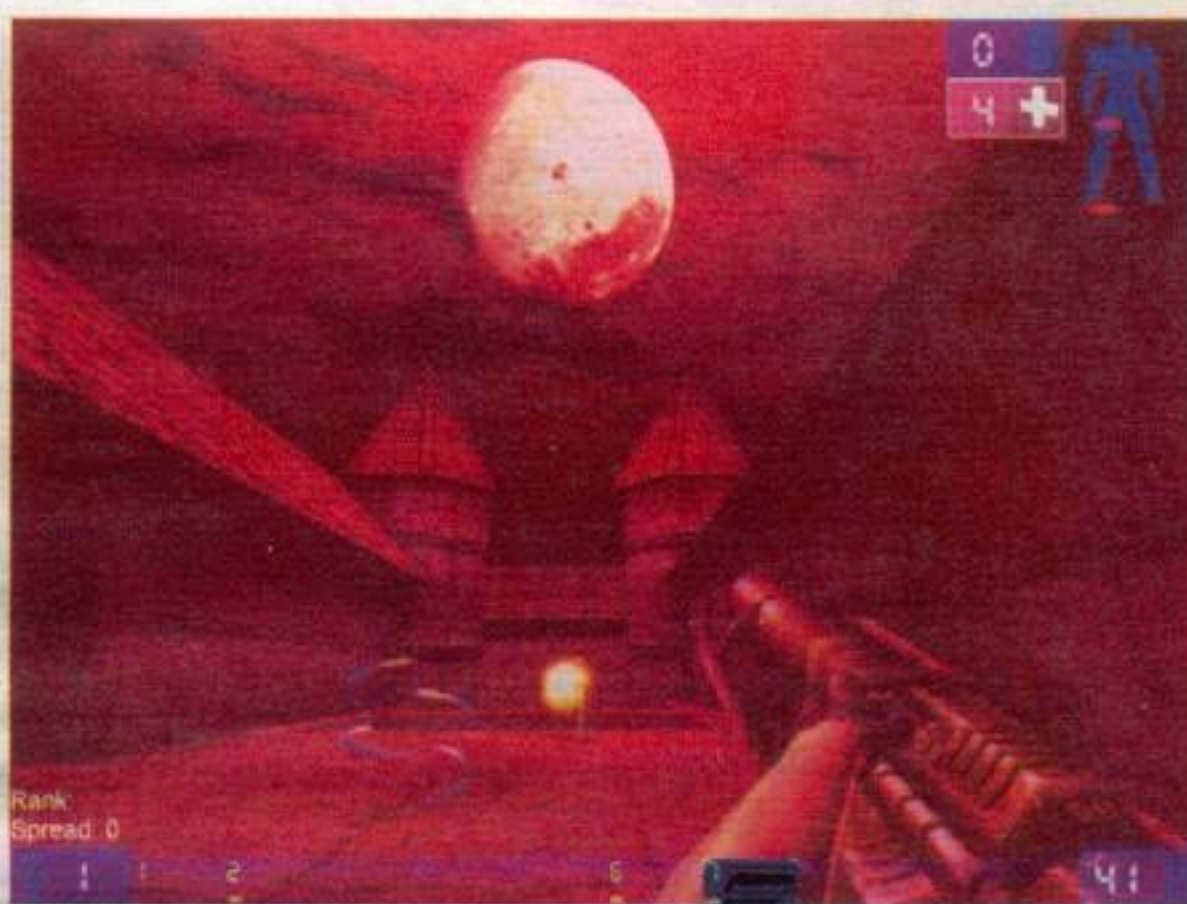
Este absolut totuna dacă acesta este un simplu patruleter sau un obiect cu texturi diferite, compus din mai multe elemente. Cu funcția *Intersect* veți realiza un *RedBrush*, care este o copie exactă a obiectului construit. Această copie - nu obiectul real - va fi readusă în poziția proiectată la început. Cu funcția *Ad Move*, îi veți da apoi de înțeles editorului că este vorba de o componentă mobilă și îi veți arăta comportamentul dorit. La un ascensor, acestea sunt, de exemplu, diferitele puncte de oprire, iar la o ușă opțiunile "deschis" și "închis". Programul procesează automat faza propriu-zisă de mișcare.

Pentru ca moveerele să ofere și atmosfera corespunzătoare, mai aveți

nevoie de sunete adecvate, pe care le puteți alege fără dificultăți din biblioteca respectivă. Nu ștergeți construcția ajutoare, căci nu are nevoie de resurse pe parcursul jocului; de altfel, aceasta poate fi utilizată din nou, mai târziu, scutindu-vă de câteva operațiuni.

#### Zoning

Un element deosebit al jocului *Unreal Tournament* este faptul că hărțile pot fi împărțite în diferite zone, iar de aici rezultă două avantaje. Pe de o parte, porțiunilor unui nivel li se pot atribui un mediu și efecte speciale complet diferite (apă, ceață, lavă, noroi). Pe de altă parte, facilitați în acest mod efortul engine-ului UT,



**RĂSĂRITUL LUNII** Un peisaj splendid, mai ales dacă cerul este străbătut de nori.



**TEHNICĂ FASCINANTĂ** Cu ajutorul zoning-ului puteți seta condițiile gravitaționale în așa fel încât personajele să plutească.

întrucât sunt procesate doar zonele pe care tocmai le vedeți. De aceea, crearea zonelor este recomandabilă mai ales pentru optimizare și creșterea performanțelor, căci se pot integra mult mai multe detalii, fără ca jocul să ruleze sacadat. Principiul zoning este foarte simplu: în primul rând, porțiunea dorită se desprinde de restul hărții, ceea ce se realizează prin așa-numitele *ZonePortals*, introduse practic ca suprafețe invizibile de separare. Important este ca toate legăturile unei încăperi să fie dotate cu *ZonePortals*, de exemplu toate geamurile unei case. Veți seta apoi un *ZoneInfo*, cu care descrieți caracteristicile zonei realizate.

De cele mai multe ori veți utiliza această tehnică pentru a realiza

## Setarea punctelor strălucitoare

Efectele speciale consumă resurse suplimentare, însă doar cu acestea nivelele ajung să aibă atmosfera dorită. Noi vă explicăm cum funcționează.

Cu minimă strădanie se pot realiza două efecte de lumină seducătoare:

*Lensflares* și conurile de lumină. Dacă ați privit vreodată direct într-o sursă puternică de lumină, veți înțelege ce înseamnă *Lensflares*. Pentru a realiza acest efect într-o hartă, nu trebuie decât să modificați câțiva parametri ai unui *LightActor* obișnuit. Foarte populare sunt și conurile de lumină, care se impun mai ales în încăperile cu ceață. Există o variantă preconfigurată a acestui efect, care poate fi utilizat pentru obiectele simple. Conurile complicate, de exemplu cele ale unei surse de lumină ovale, cer o intervenție manuală. Explicarea acestora ar necesita prea mult spațiu, așa că recomandăm neprofioniștilor să doteze pentru început cu conuri luminoase doar sursele pătrate de lumină.



**CUNOSCUT ȘI POPULAR** Conurile de lumină și *Lensflares* pot fi găsite pe majoritatea hărților incluse.



**LOOK UP!** Hărțile conțin frecvent detalii ce pot trece neobservate în frenezia jocului.



**VERDE UCIGAȘ** Probabil că fiecare jucător a făcut deja involuntar cunoștință cu acest mâl din populara hartă DM Deck16. Dacă nu ieșiți imediat, aveți slabe șanse de supraviețuire.

**Lava, noroiul și apa nu mai sunt o problemă, datorită tehnicii zoning. Și cerul poate fi realizat prin această metodă.**

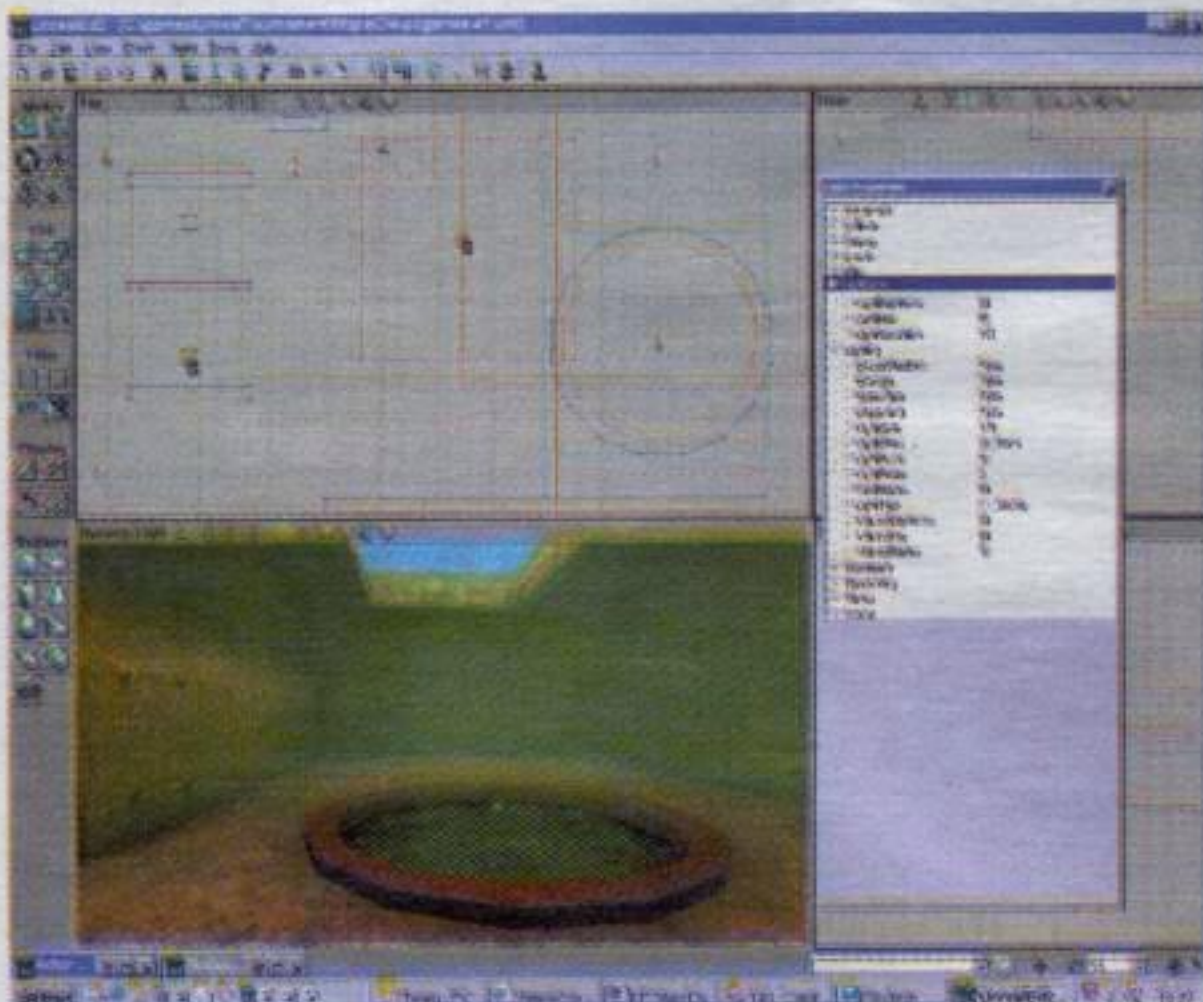
ășa-numitele specialZones. Pentru diferite efecte, ca lavă, noroi, apă sau nori, veți găsi în editor obiecte gata create, având proprietățile respective. În aceste cazuri, ZonePortal-ul nu este invizibil, ci preia textura de suprafață a zonei dorite. Dacă editorul nu vă pune la dispoziție o zonă specifică, setați un ZoneInfo general, iar apoi, prin diferite opțiuni, setați aspectul și proprietățile, de exemplu ceață sau alte condiții gravitaționale. Singura condiționare a acestei tehnici constă în faptul că ZonePortal-urile nu pot fi prea mari, deoarece procesarea acestora ar dura atât de mult încât creșterea de performanță urmărită s-ar putea întoarce în sens invers.

#### Cer

Zoningul constituie și condiția obligatorie pentru a integra cerul. Până când aspectul norilor ajunge să fie cât de cât acceptabil, drumul este foarte lung, dar efortul merită. În primul rând, veți putea în sfârșit să vă luați rămas bun de la încăperile întunecoase. Pe de altă parte, nivelele externe vă oferă mult mai multe posibilități de amenajare. În rândul mapper-ilor se bucură de mare popularitate și hărțile compuse din nivele care permit doar parțial privirea spre exterior.

Problema acestui domeniu este faptul că un cer veritabil trebuie să ofere efectul orizontului, adică a distanței foarte mari. Pentru aceasta, editorul prevede un truc foarte simplu: se va atribui o caracteristică potrivită texturii pe care va trebui să se vadă cerul în nivel. Aceasta indică editorului că nu e vorba de o suprafață normală, ci de una pe care se va proiecta cerul. Construcția propriu-zisă se va executa într-un așa-numit Skybox, o încăpere închisă, în care se vor realiza aspectul vizual și condițiile de iluminare. Texturile corespunzătoare - de la firmamentul clar până la apusul de soare înnorat sau în nuanțe de-un roșu însângerat - pot fi găsite din abundență în seturile incluse în editor. În Skybox veți plasa un ZoneInfo cu același nume. Aceasta are rolul de cameră de luat vederi, cuprinzând exact acel perimetru care mai târziu va fi văzut pe hartă drept cer. Procesul nu se încheie însă, căci proiectiile trase în direcția orizontului sau a spațiului cosmic ar ricoșa automat de pe texturi și ar distruge iluzia. Aici vă puteți ajuta cu un ClodZoneInfo, care, în cazul proiectării unei zone, se va plasa imediat sub cer. Dacă apoi proiectiile vor penetra suprafața, acestea pur și simplu vor dispărea. Dar destul cu teoria. Vă recomandăm să urmăriți exemplele noastre de pe CD și să vă convingeți că puteți construi hărți de nivele complicate și pline de efecte.

Michael „Smoerble“ Stock/Georg Valtin  
Andrei Ritok-Schotsch



**ATMOSFERĂ SUMBRĂ** Efecte cum este ceața sunt înfățișate deja în editor, în avanpremieră. Modificările devin astfel vizibile imediat.



**DISTANȚE NELIMITATE** Rachetele dispar în cerul nopții. Fără CloudZone, racheta ar ricoșa pur și simplu de pe cer.



# REVISTA SEXULUI TARE

**FHM**

Revista sexului tare  
DECEMBRIE 2000 | 32.000 LEI  
www.fhm.ro

**MASAJUL EROTIC**  
Triful păsăricii măiestre  
sumă a satisfacție

**CU CE TE ÎMBRACI  
DE REVELION?**  
Haine ideale pentru  
noul mileniu

**FRANCMASONERIA**  
Lumea condusă  
în Lojă

**MAȘINA,  
DRĂGOSTE  
DE TABLA**  
Nu-lăsa  
pana ta  
că te dă  
de toți  
copacii

**18 obiecte  
pe care le vrei de  
la Moșu'**  
**11 c. estii  
de la Moșu'**  
pentru ea  
**7 exerciții**  
ca să faci mușchi  
**4 sporturi**  
alunecoase rău  
**0 Miss România**

**STIM CĂ  
NE VREI!**

**PLUS!**  
Ștefan Popa Popa's,  
din moși-strămoși  
sportului,  
top muzică 2000,  
Vegas,  
gonflabile pentru  
perverși,  
cum să te razi,  
umăr la umăr

**EXOTICE SĂLBATICE**  
NICIUN LINGUJIER NICIUN  
NICIUN SE DESFACE MAI SEXY DEGÎT COPERTA FHM ▷

REVISTA CARE PENETREAZĂ SUBIECTELE TALE PREFERATE:

**FEMEI, SEX, MAȘINI, TEHNOLOGIE**



■ **BYE BYE OLYMPIA**  
ECTS s-a ținut pentru ultima oară în hala olimpică de expoziție. În 2001 se va muta în dockland-urile londoneze.



Nici StarCraft 2, nici Outcast 2, nici Commandos 2 și nici Half-Life 2. Și totuși, incursiunea la expoziția londoneză de jocuri a acestui an a meritat banii. În cele ce urmează aflați de ce.

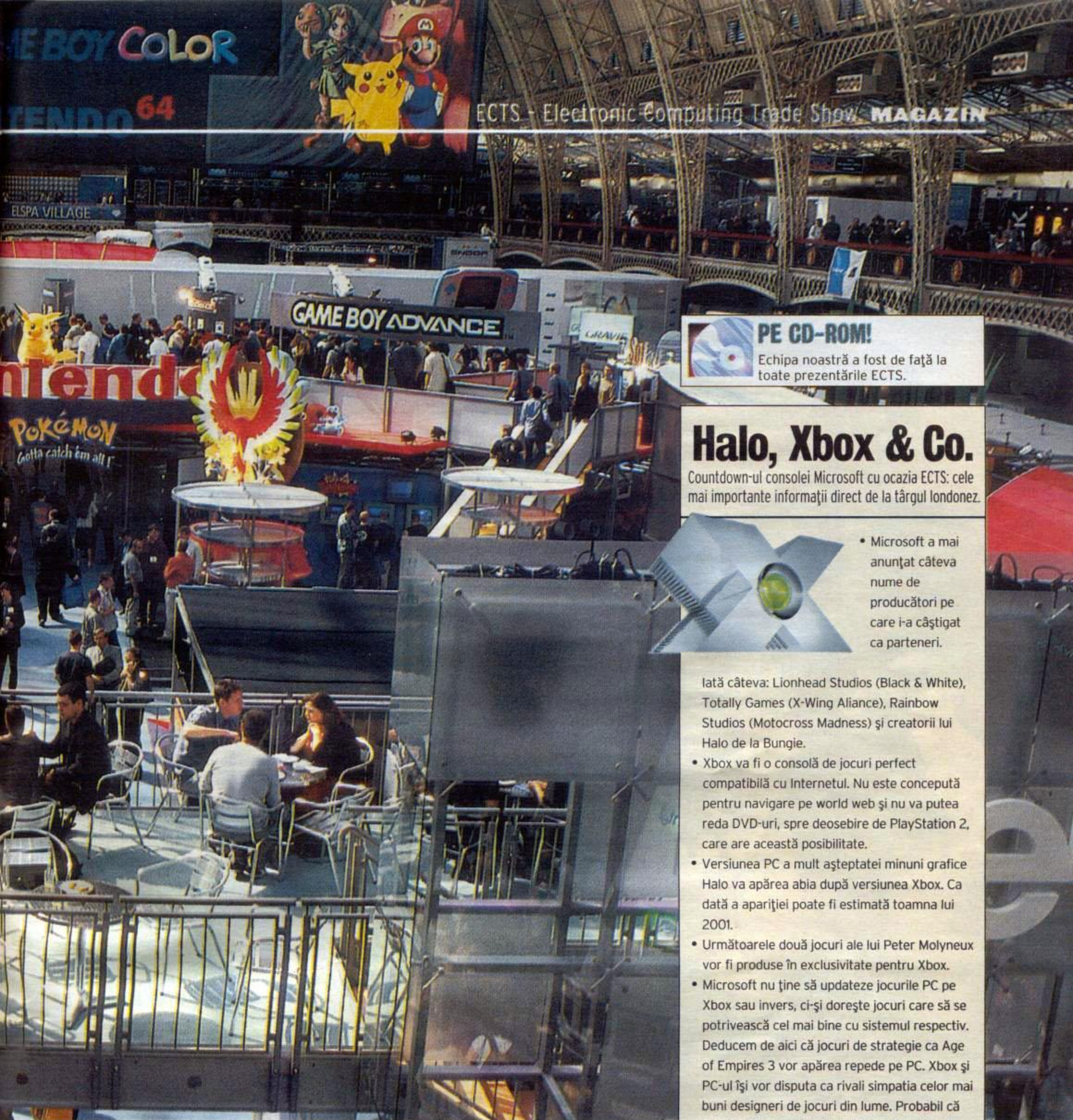
# Turnir sub cupolă

ECTS HIGHLIGHT



**PALAT DE STICLĂ** Cu o zi înainte de ECTS, Electronic Arts și-a inaugurat noul cartier general din Europa, unde și-a prezentat întregul sortiment. Aici iau naștere Theme Park AG, Bundesliga Stars și multe alte titluri EA.

Se știa că în acest an multe nume importante de pe piața jocurilor vor străluci prin absență. Electronic Arts, liderul branșei, și-a inaugurat cu o zi înainte un nou cartier general în Chertsey, un cartier mărginaș al Londrei, prezentând cu această ocazie câteva noutăți (Theme Park AG), dar și versiuni ale unor jocuri ce trebuiau deja să apară. Infogrames, Activision, LucasArts și Eidos au ignorat și ele expoziția. Alții s-au retras în apartamente de hotel sau prin pub-urile din apropiere, îndepărtați de prețurile enorme de închiriere a spațiilor expoziționale. Acest fapt a dat posibilitatea multor studiouri mărunte de a se prezenta publicului internațional de specialitate, iar printre acestea se numărau multe studiouri germane (Sunflowers, Blue Byte, CDV, Software 2000 și Phenomedia). Față de anii anteriori, când la târg se anunțau oficial titluri ca *Diablo 2* sau *C&C: Renegade*,



### PE CD-ROM!

Echipa noastră a fost de față la toate prezentările ECTS.

## Halo, Xbox & Co.

Countdown-ul consolei Microsoft cu ocazia ECTS: cele mai importante informații direct de la târgul londonez.



- Microsoft a mai anunțat câteva nume de producători pe care i-a câștigat ca parteneri.

Iată câteva: Lionhead Studios (Black & White), Totally Games (X-Wing Alliance), Rainbow Studios (Motocross Madness) și creatorii lui Halo de la Bungie.

- Xbox va fi o consolă de jocuri perfect compatibilă cu Internetul. Nu este concepută pentru navigare pe world web și nu va putea reda DVD-uri, spre deosebire de PlayStation 2, care are această posibilitate.
- Versiunea PC a mult așteptatei minuni grafice Halo va apărea abia după versiunea Xbox. Ca dată a apariției poate fi estimată toamna lui 2001.
- Următoarele două jocuri ale lui Peter Molyneux vor fi produse în exclusivitate pentru Xbox.
- Microsoft nu ține să updateze jocurile PC pe Xbox sau invers, ci-și dorește jocuri care să se potrivească cel mai bine cu sistemul respectiv. Deducem de aici că jocuri de strategie ca Age of Empires 3 vor apărea repede pe PC. Xbox și PC-ul își vor disputa ca rivali simpatia celor mai buni designeri de jocuri din lume. Probabil că jocurile Xbox produse de Microsoft nu vor fi adaptate și pentru PC.
- Designul aproape finalizat al lui Xbox se va integra armonios în peisajul Hi-Fi și video al camerei, dacă facem abstracție de dimensiuni (mult mai mare decât la PlayStation 2 & Co.) și de suprafața metalică sclipitoare.
- Nu ne vom permite un prim comentariu asupra lui Xbox decât în primăvara anului viitor, când Microsoft va prezenta primele jocuri pentru Xbox în cadrul expoziției de jocuri Gamestock.

Puteți urmări pe CD-urile noastre secvențe din interviul exclusiv

acordat de Peter Molyneux și de directorul compartimentului de jocuri de la Microsoft, Ed Fries.



marile surprize au lipsit. Am fost însă recompensați de nivelele testabile din *WarCraft 3* și prin add-on-ul oficial al lui *Diablo 2*. Am remarcat peste tot calitatea superlativă a graficii, care tinde să se consacre deja ca o chestiune de la sine înțeleasă. Că a fost vorba de *Anno 1503*, *Black & White*, de *Mafia* sau de simulatorul *World Sports Cars*, chiar și jurnaliștii de specialitate cu mulți ani de experiență au rămas gură-cască.

Dacă E3 din Los Angeles a stat sub semnul concurenței dintre consolele lui Sony, Microsoft, Sega și Nintendo, producătorii de jocuri au înțeles în cele din urmă cât de importantă e afacerea relativ stabilă a PC-urilor. Chiar dacă Microsoft s-a concentrat de această dată 100% asupra lui Xbox, posesorii PC nu trebuie să fie neliniștiți. Punctul 1: nu de mult, Sony a șocat potențialii cumpărători europeni ai lui PlayStation 2 cu un preț de lansare de 385

\$. Dacă mai adăugăm un joc, un al doilea gamepad și un memorycard vor însemna mai bine de 440 \$ la magazin. Punctul 2: consola Nintendo Gamecube, care a făcut furori la prezentarea din Japonia, va apărea în Europa probabil doar în 2002. Și 3: cu toate că Microsoft a reușit să atragă destul de mulți producători de renume pentru Xbox, până la prima vânzare va mai trece un an. Ținând cont de dotarea consolei, nu e deloc sigur că diferența de preț până la un PC cu aceleași componente va fi semnificativă.

Jucătorii PC se pot întinde liniștiți în fotolii și să se bucure de jocurile palpitante care apar. Vă prezentăm în paginile următoare stelele și premierele showului.

Petra Maueröder  
Andrei Ritok-Schotsch

# Asistentul diavolului

Poate că l-ați învins pe Diablo, dar răul nu a fost încă biruit definitiv

■ PRODUCĂTOR Blizzard ■ DISTRIBUITOR Monosit ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim. II/2001 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

**Chiar ați crezut că o dată cu înfrângerea lui Diablo socotelile au luat sfârșit? Blizzard a confirmat la ECTS ceea ce oricum lumea intuia deja: hitul Fantasy RPG Diablo 2 va căpăta un add-on oficial.**

În expansion set-ul care până la ora actuală încă nu are nume e vorba despre puternicul Baal, stabilit după moartea marelui Diablo în ținuturile nordice ale barbarilor, pentru a-și începe aici groaznică domnie. După greutățile și lupta finală cu diavolul în persoană, eroul dvs. se găsește în fața unei noi provocări: porniți într-o grea și lungă călătorie, pentru a-l elimina pe Baal înainte ca lumea întunecată a lui *Diablo 2* să poată reveni.

Lupta împotriva lui Baal este împărțită în șase misiuni mai mici, care în cele din urmă constituie ultimul act din această saga. Noul capitol al jocului poate fi însă activat doar dacă l-ați învins deja pe Diablo cu cel puțin un erou. Prin urmare,



**MONȘTRI NOI** Paladinul luptă cu monștri încă necunoscuți.

pentru a putea întreprinde călătoria în lumea ghețurilor, începătorii - volens nolens - trebuie să treacă peste dificultățile din cele patru acte ale programului principal.

Pentru vânatoarea de monștri vă stau la dispoziție două clase noi de personaje: Assassine apare ca o versiune mai sofisticată a Amazoanei din *Diablo 2*. Aceasta își ține în mână pumnalele, săbiile și cuțitele ca pe niște gheare.

## ■ FLĂCĂRI INFERNALE

Druidul în acțiune. Cu bagheta sa magică, acesta e în stare să transforme în doar câteva clipe împrejurimile într-un infern.



În lupta corp la corp îi stau la dispoziție și diferite tehnici de box, șuturi și lovituri care amintesc nițel de arte marțiale gen Kung-Fu. Pe lângă vrăji, la distanțe mai mari aveți posibilitatea de a plasa mine și capcane sau de a ataca monștri agresivi cu o catapultă. Dezavantajul acestui personaj fragil constă în forța sa redusă, cea mai mică în comparație cu toate celelalte personaje. La atacul hoardelor mai mari de monștri, de multe ori nu ajută decât retragerea.

Al doilea caracter nou este Druidul, o figură fascinantă și multilaterală, care necesită un mod complet nou de abordare a jocului. Luptător cu calități deosebite, el are în principiu trei aptitudini. Cu formulele sale magice poate converti animale, care îl sprijină în lupta împotriva adversarilor. La început, acestea nu sunt decât câteva ciori care încercuiesc adversarul și îl atacă cu clonțul, dar, pe măsura creșterii experienței acestora li se mai alătură patrupeze puternice, ca lupii sau urșii. Privitor la cea de-a doua aptitudine, Druidul se manifestă ca domnitor al forțelor naturii. Cu ajutorul vârtejurilor invocate spontan, își rotește adversarii prin aer, vulcanii revarsă din adâncuri lavă nimicitoare asupra creaturilor diabolice, iar stâncile încinse se rostogolesc prin peisaj. Ca ultimă și poate cea mai puternică tehnică de luptă, personajul dispune și de capacitatea de transformare. În situații deosebit de periculoase, el se transformă pur și simplu într-o pasăre sau un urs, atacându-și adversarul cu puteri sporite sau prăvălindu-se din înălțimile văzduhului.

Asemeni caracterelor din



**LA MILIMETRU** Asasina este deosebit de abilă în lupta corp la corp. Cu ajutorul diferitelor tehnici de lovire, se apără eficient împotriva acestor creaturi.

**Două caractere noi, nenumărați monștri și un nou răufăcător. Povestea de succes a lui Diablo 2 nu s-a încheiat încă nici pe de parte.**

programul principal, pe care, de altfel, le puteți folosi și în al cincilea act, Assassine și Druidul își vor dezvolta aptitudinile prin experiența dobândită, rezultând un arbore complex de aptitudini speciale. Vor exista câte 30 de aptitudini noi pentru fiecare personaj în parte. Bineînțeles, nu veți putea utiliza noile personaje doar în lupta împotriva lui Baal, ci și în celelalte patru acte ale jocului de bază ori în incursiunile pe Battle.net. Pe lângă nenumărați monștri, adversari finali, clădiri noi și peisajul hibernal dominat de ghețuri al ținutului nordic, profesioniștii lui *Diablo 2* vor avea parte în primul rând de o ameliorare; după nenumăratele proteste ale fanilor frustrați,

Blizzard s-a decis în cele din urmă să mărească spațiul mult prea mic al lăzii de depozitare. Acest lucru este absolut necesar, căci arsenalul armelor, armurilor și unique item-urilor va deveni mult mai mare o dată cu acest add-on. Cine se vede de pe acum în rolul asasinei sau al druidului trebuie însă mai aibă puțină răbdare. Lansarea add-on-ului așteptat cu atâta înfrigurare de fani nu va apărea în acest an, ci abia în prima jumătate a anului viitor, potrivit afirmațiilor producătorului Blizzard.

Andreas Sauerland  
Andrei Ritok-Schtsch



**GUSTUL IERNII** În ținutul nordic al barbarilor domnește un frig glaciatic. Nu e de mirare că întâlnești la mai tot pasul cascade și pereți de stânci înghețate.



**LA GRĂMADĂ** Asasina știe să mânuiască mingile de foc, însă împotriva unor asemenea hoarde vrăjile sunt mai de efect.

# Vor cădea niște capete

Cei slabi de înger ar face mai bine să se țină deoparte. Cu luptele sale extrem de dure, Severance se adresează jucătorilor maturi.

■ PRODUCĂTOR Rebel Act ■ DISTRIBUITOR Codemasters ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT noiembrie 2000 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună



**BONEMAN** Scheletele cu mare apetit de atac se numără printre adversarii standard ai eroului dvs. Ei atacă mai ales în grupuri mari și din toate direcțiile.

**Codemasters coboară în arenă. Cu durul spectacol Severance, englezii se prezintă cu unul din cele mai promițătoare jocuri PC ale acestei toamne.**

Viața unui aventurier nu este deloc comodă. În căutarea comorilor legendare, eroul din Severance, numit odinioară Blade, ajunge în labirinturi și zone muntoase colcând de monștri. În nenumărate lupte, trebuie să vă ajutați eroul să iasă triumfător în fața adversarilor săi, că este luptă corp la corp, spadă sau arc și săgeată. Proiectul atelierului de jocuri Rebel Act prezintă o asemănare frapantă cu epopeea fantastică Rune. Puteți alege dintre patru personaje (Amazoană, Barbar, Cavalier și Pitic), conducându-vă favoritul prin donjoane fatale și spații exterioare în 3D. Grafica și

controlul produc o impresie reușită, însă elementul central al jocului sunt încheșturile împotriva unor adversari cu comportamente diferite.

Severance oferă însă mai mult decât căpățâni desprinse de trup și alte asemenea chestiuni dezgustătoare. Chiar și fără astfel de adaosuri jocul ar putea face o impresie bună comparat cu

concurrentul său cel mai reductabil, Rune. Fizica armelor a fost adaptată realist, uneltele morții dispunând de o masă specifică, ce vă influențează direct în luptă personajul. Dacă, de pildă, mânuiți o uriașă sabie lată, elanul loviturii vă poate dezechilibra eroul.

Spre deosebire de Rune, Severance mai aduce și o adiere de RPG asupra PC-ului dvs., pe lângă luptele bogate în acțiune. Pentru fiecare adversar învins, luptătorul dvs. primește puncte de experiență, care sunt afișate sub forma unei bare crescătoare. Dacă această bară s-a umplut, treceți la următorul nivel de experiență, iar aptitudinile eroului dvs. se ameliorează. În afară de aceasta, vă puteți antrena și în mânăuirea diferitelor tipuri de arme. Cine își elimină adversarii în exclusivitate cu sabia devine cu timpul tot mai sigur și mai precis în manevrarea acestei arme.

Din punct de vedere tehnic și al game play-ului, Severance face de pe-acum o impresie foarte bună. 3D-engine-ul propriu dezvoltat de Rebel Act pare să facă față tehnologiei modificate de Unreal a concurrentului Rune, iar combinația de lupte pline de tensiune și elemente motivante la Diablo 2 ne dau speranțe pentru un joc captivant pe o durată de timp considerabilă.

Sascha Gliss  
Andrei Ritok-Schotsch



**ILUMINARE** O făclie va fi destul pentru a vă convinge de calitatea efectelor de lumină dinamice.



**UN CONTEMPORAN NEPRIETENOS** Adversarii migălos concepuți din punct de vedere grafic își apără foarte bine pielea, mulțumită IA, și exploatează fără milă greșelile adversarului.

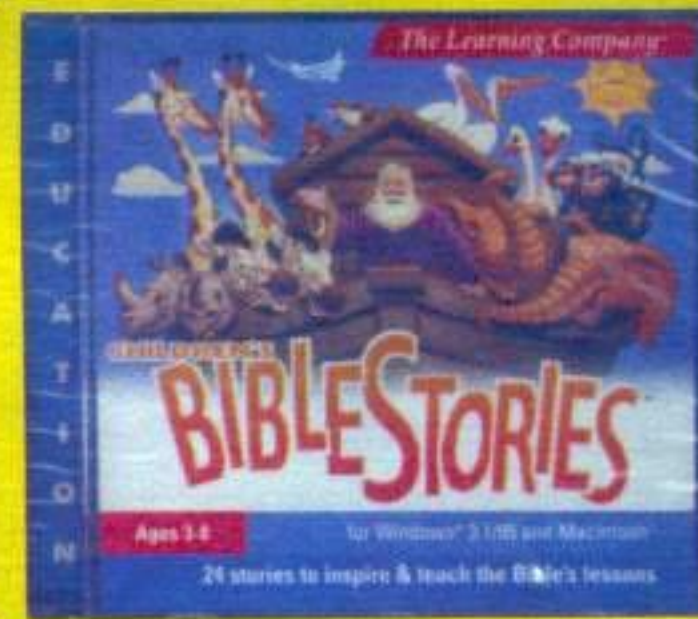
Daikatana



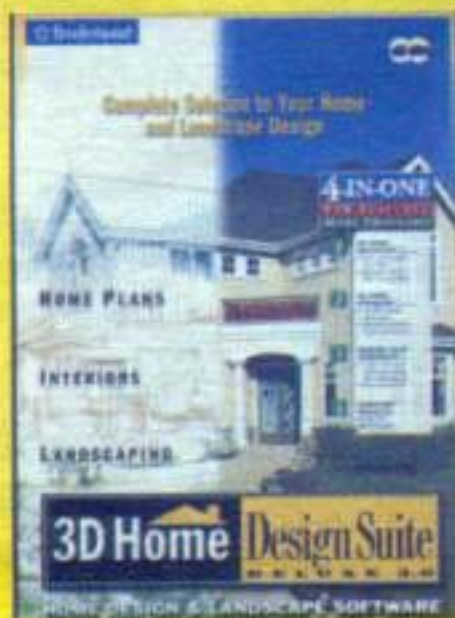
Barbie Party Print & Play



Children's Bible Stories



3D Home Desing Suite



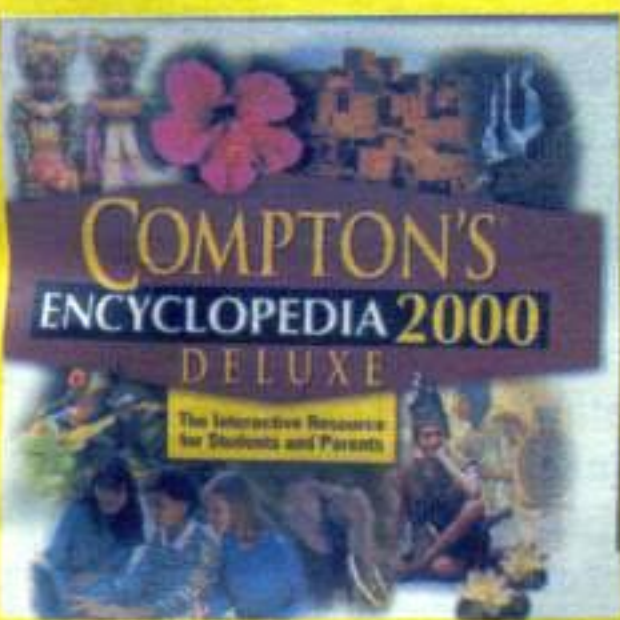
Actua Ice Hockey 2



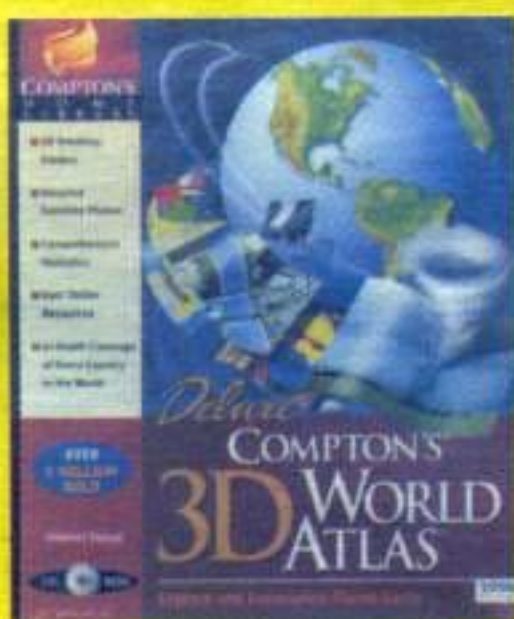
Cosmopolitan 2



Compton's Encyclopedia 2000 Deluxe



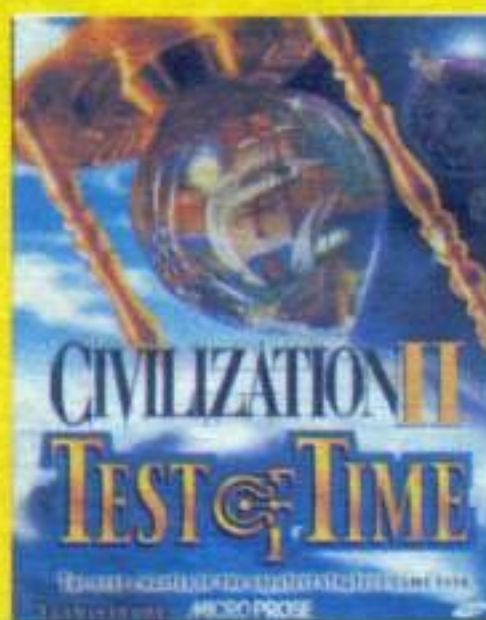
Compton's 3D Atlas Deluxe



3D Home Architect Deluxe



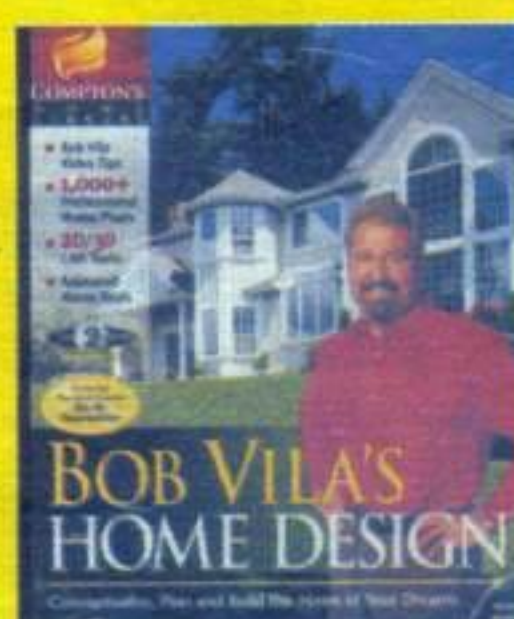
Civilization II - Test of Time



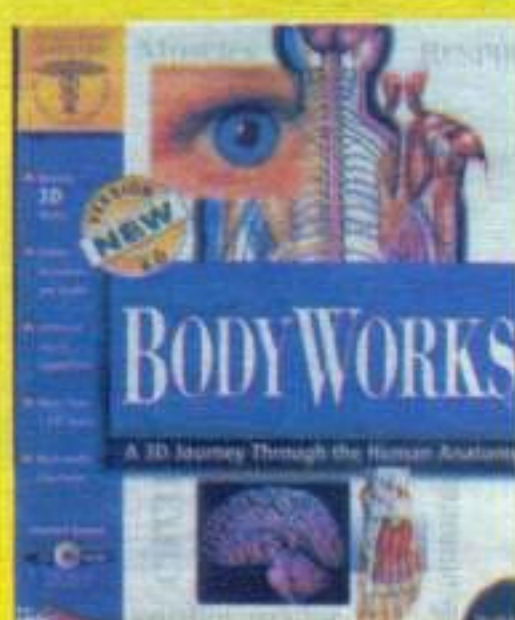
Diablo



Bob Vila's Home Desing



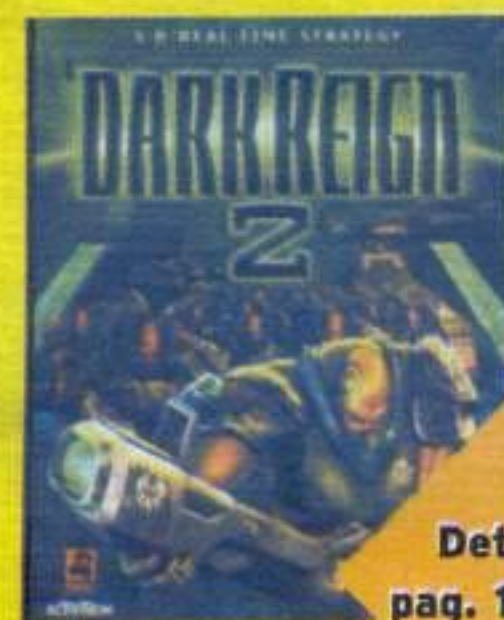
BodyWorks Ver. 6.0



Diablo II



Dark Reign 2



Detalii la pag. 182-186

# O cursă cu Lotus & Co.

Hey kid, vezi să nu capeți un brânci: World Sports Cars se vrea cel mai bun simulator de curse al tuturor timpurilor

■ PRODUCĂTOR Empire ■ DISTRIBUITOR West Racing ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. II/2001 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună



**FUTURISME** Producătorii ne-au promis că grafica nu va avea de suferit din pricina vitezei sau a numărului de concurenți aflați simultan pe pistă. Până acum nu am văzut decât un bolid.

**Frații West vor să devină pentru prietenii motoarelor cu turație mare ceea ce Geoff Gramond reprezintă deja pentru fanii F1. Prin World Sports Cars, ei țin să ofere cel mai frumos și realist simulator în materie de super-mașini.**

Sunt zile când nu dăm doi bani pe așa-numita clasă rege a sporturilor cu motor, Formula 1. De exemplu, începutul lunii septembrie, când Chris și Toni West ne-au prezentat la Londra World Sports Cars. Amatorul de Le Mans sau Daytona sau cel care știe că Panoz sau Marcos nu înseamnă formații de folclor mexican le-ar putea mulțumi în genunchi celor doi frați, care au găsit cea mai bună alternativă la Formula 1. Bolizii GT de la Lotus, Porsche,

Mercedes-Benz, Honda sau Panoz nu doar emană pură energie, grație designului, ci fascinează și prin sunetul brahial și manevrabilitatea excelentă. Cu toate că încă nu se ascunde nici o licență în spatele World Sports Cars, titlul nu poate nega asemănarea cu modelul real. Frații West au două lucruri în prim-plan: grafica fidelă până în detaliu și manevrabilitatea realistă. Motorul grafic, cel puțin, a convins încă de la început. Mașinile sunt la fel de bine construite ca

și modelele neobrăzat de scumpe. Portierele și capota pot fi deschise prin simpla apăsare a unei taste, iar părțile caroseriei se pot demonta după plac. Camere video cu perspective diferite, majoritatea având reglaj liber, fac posibilă o vizionare cât mai apropiată a evenimentelor din cursă și au o mare manevrabilitate. Cine vrea deschide pur și simplu cu ajutorul mouse-ului una sau mai multe ferestre, în care poate urmări desfășurarea cursei. În imaginea principală vă puteți vedea mașina din cockpit, într-o parte pe următorul dumneavoastră, iar mai la dreapta cursa văzută din elicopter. Dacă modificați unghiul de filmare și perspectiva într-un format circular, puteți vedea ce se petrece lângă mașina dumneavoastră. Toate acestea au funcționat fără probleme în versiunea de prezentare, dar e adevărat că pe pistă se afla tot timpul doar un automobil. Frații West au promis că jocul nu va fi mai lent nici dacă va lansa doisprezece concurenți GT pe pistă, însă acest lucru îl va dovedi doar versiunea finală. Perspectiva nu necesită prea multă capacitate de calcul, dar manevrabilitatea și avariile sunt mult mai pretențioase. Toate detaliile relevante ale unui astfel de bolid sunt programabile: distanța de la sol, transmisia, telescoapele și chiar amestecul de benzină folosit.



#### ■ LOTUS ESPRIT V8

Cu toate că frații West nu au încă o licență oficială, ei spun că toți bolizii renumiți GT vor participa la curse.



## MAGAZIN



**DRAGOSTEA PENTRU DETALII** De la plăcuțele de frână până la capul animat al pilotului, totul e autentic.



**ACCELERAȚIA LA PODEA** Comportamentul bolidului ar putea să întrecă chiar și Grand Prix 3.

Vă expediți apoi mașina pe pista corespunzătoare, care este la fel de detaliată. Fiecare inadvertență a pistei originale trebuie să-l scuture pe pilot și astfel să-i dea de gândit asupra setup-ului bolidului său. Contează chiar și mizeria de pe pistă; la început era proaspăt spălată, iar apoi, sportivii o murdăresc din ce în ce mai tare, cursă după cursă, iar acest lucru se poate observa. Cel mai tare sunt afectați piloții ce conduc din perspectiva cockpit, ei văd cum parbrizul se murdărește din ce în ce mai tare. În acest caz, singura soluție este oprirea la boxe, pentru cauciucuri noi, pentru mai mult combustibil și poate chiar și un angrenaj de transmisie nou.

Florian Stangl  
Mihele Horia



**PERSPECTIVĂ INTERIOARĂ** Dacă doriți, puteți demonta caroseria pentru a admira interiorul.

## Dungeon Keeper 2



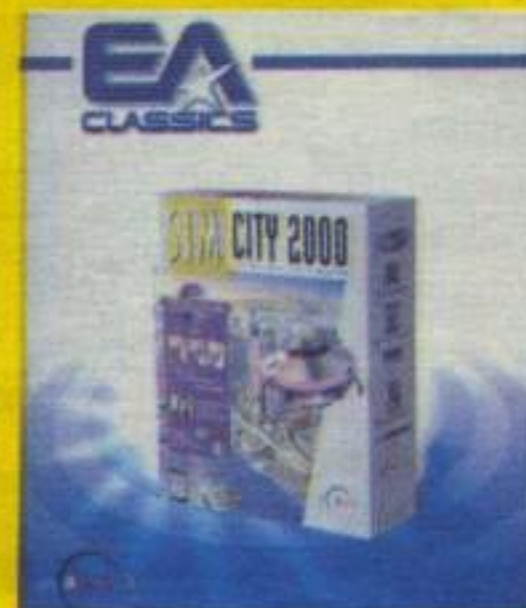
## Ultima Ascension



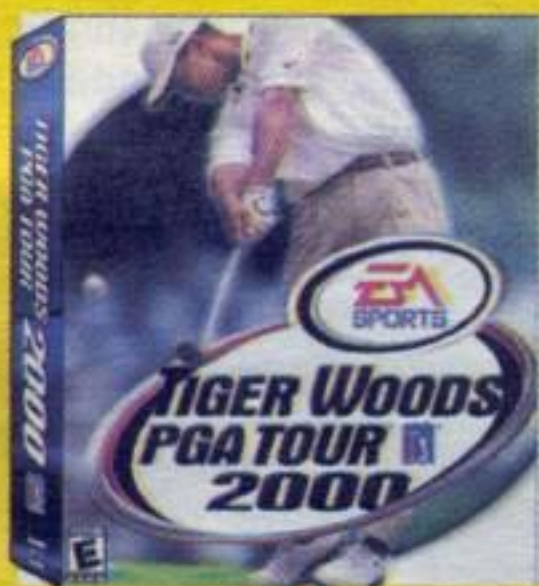
## NOX



## SimCity 2000 SE Classic



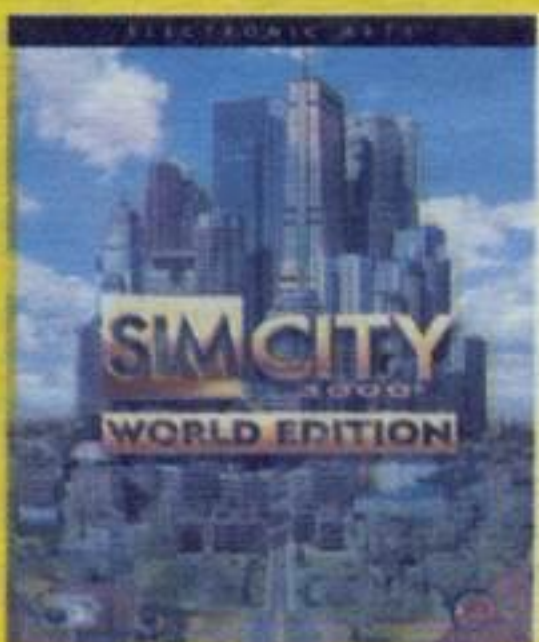
## Tiger Woods / PGA Tour 2000



## Tiger Woods '99



## SimCity 3000 - World Edition



## The Sims



Detalii la  
pag. 182-186

# Revoluția industrială

Camioanele transportă nu doar marfă, ci și plăcerea de-a juca

■ PRODUCĂTOR JoWood ■ DISTRIBUITOR Mnosit ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim. I/2001 ■ PRIMA IMPRESIE Bună

**"Investiți în logistică. Aceasta e marea afacere a viitorului", profetizează Christoph Gotschalk. Probabil că tot asta e și marea afacere a trecutului, căci acțiunea continuării hit-ului Industry Giant se petrece între 1900 și 1980.**

Achiziționarea de materii prime, prelucrarea în fabrici, livrarea către magazine. Sună destul de sec, și totuși *Industry Giant* a încântat până acum milioane de fani. Ca infrastructură pentru simulatorul economic există linia de tren: în jurul orașelor prospere se ridică fabrici, mine și gater, legate unele de altele prin șosele sau căi ferate. Transportați, de exemplu, material plastic și microcipuri din care veți confecționa calculatoare. Bineînțeles că se vor schimba și pretențiile locuitorilor: trebuie să revizuiți încontinuu sortimentele produse, căci în anii '70 nu mai câștigați cu televizoare alb-negru nici măcar un ghiveci, necum o cupă.

Afacerea dumneavoastră este influențată de conjunctură, vreme, poziție și anotimp. De exemplu, cel care nu și-a vândut moșii de ciocolată cel târziu până în 24 decembrie poate să-i topească imediat și să-i transforme în iepurași de Paște. Dacă dulgherul se furișează în pădure, producția de schiuri și căluți de lemn este puternic amenințată. De aceea depozitarea nu este foarte importantă. Puteți vinde diverse lucruri chiar și



**URIAȘ** Ca să aveți o perspectivă cât mai largă, vizionați jocul cu o rezoluție de până la 1.280x1.024. Scenariul lipsit de viață va fi însuflețit cu autovehicule, coșuri fumeșoare și nori.

concretenței, bineînțeles, la prețuri de intrare mult mai mari. Pe de altă parte, vă târguiți cu concurența când aceasta e în criză de supraproducție. Deoarece la *Industry Giant* puteți vinde și materii prime ca lemn, cereale sau minereu de fier, începătorii intră în joc mult mai repede. În plus, aveți mai multe variante, de exemplu posibilitățile de manevrare a

componentelor electrice.

Progresul tehnologic nu iartă nici mijloacele de transport. La intervale de câțiva ani, pe piață apar locomotive, camioane, vagoane și vase mai rapide și mai competitive, în peste 50 de variante. Dacă-ți schimbi flota comercială simplă cu vase cu motoare cu aburi și cargoboturi, înseamnă că vrei să ții pasul cu moda. Secolul XX începe cu simpla tracțiune animală. Va trebui să renunțați la trenurile pe pernă magnetică și la avioane, căci odiseea care se trăiește cu riscuri uriașe, să nu spunem gigantice, ia sfârșit în anii '80.

Petra Maueröder  
Mihele Horia



**LEJER & UȘOR** Sistemul de conducere a jocului a fost vizibil îmbunătățit. Printr-un dublu clic, aflați ceea ce trebuie să cunoașteți despre fabrici și autovehicule.



**LA CAPACITATE MAXIMĂ** Ceea ce se produce în fabrici trebuie să ajungă în final la client.



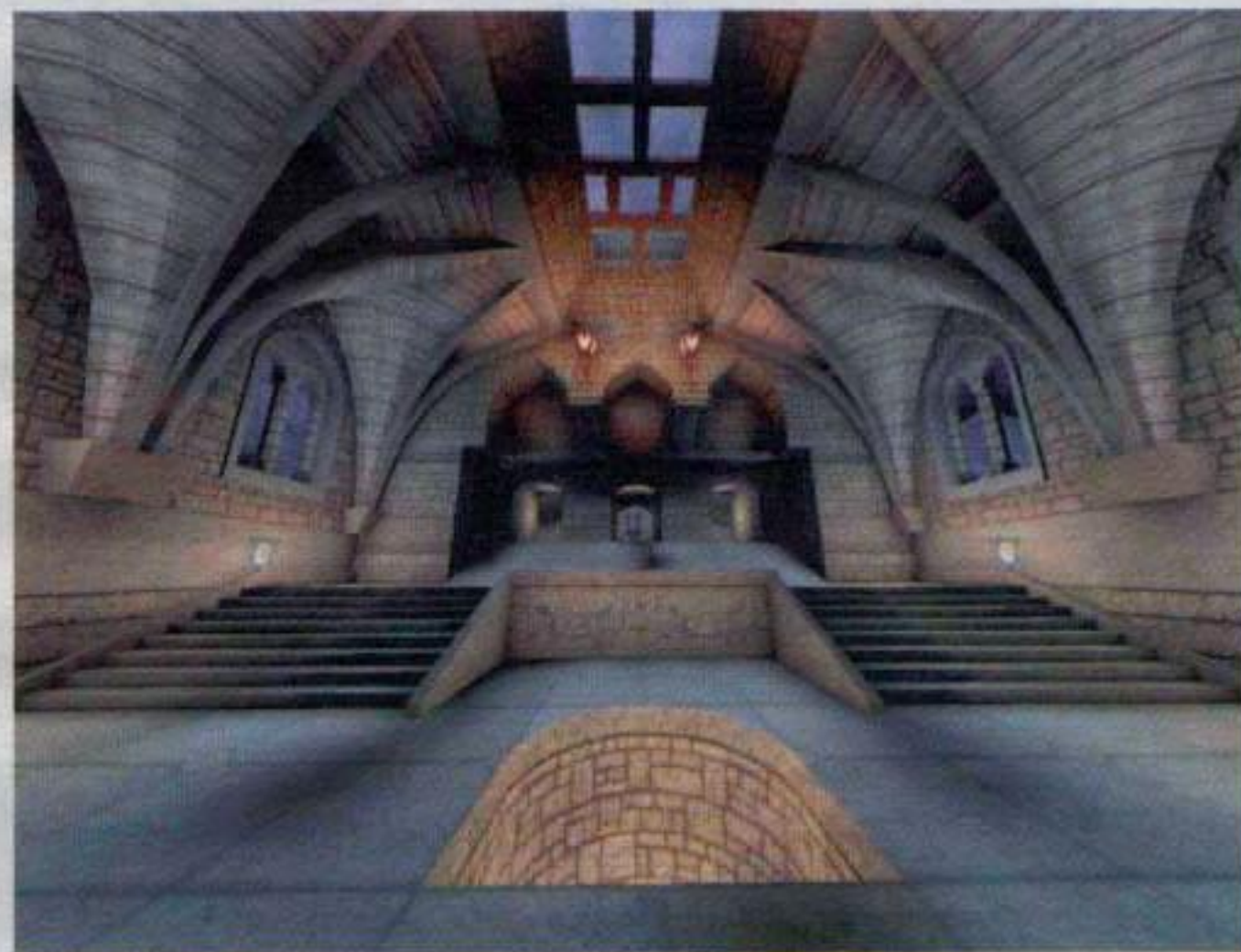
# The Legend Lives on!

În sfârșit, primele imagini. Hiturile de acțiune ale generației viitoare se vor baza pe acest engine.

■ PRODUCĂTOR Epic ■ DISTRIBUITOR Best Computers ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT A apărut deja ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună



**ARTIȘTI AI DINAMICII** Doi luptători își etalează cele mai bune trucuri. Figurile impresionant animate sunt compuse din până la 3.500 de poligoane.



**PERSPECTIVĂ INTERIOARĂ** Noul engine permite o arhitectură amețitoare, cu curburi interne și efecte de iluminare atmosferică.

**Unreal a impus în 1998 noi standarde în domeniul calității graficii. În '99, Unreal Tournament a ridicat și mai sus ștacheta, cu efectele sale spectaculoase și figurile sale detaliate. Epic prezintă acum, în sfârșit, cea mai nouă versiune a legendarului său engine grafic.**

Una dintre cele mai mari surprize ale ediției din acest de la ECTS a fost prezentarea noului engine *Unreal Tournament*. După toate previziunile,

acesta va fi folosit în a doua parte a shooting show-ului. Într-un demo tehnologic impresionant, a făcut furori prezentarea survolului deasupra unui peisaj înzăpezit și mai ales a interiorului unei catedrale în care doi luptători își demonstau tehnicile de luptă. Personajele, compuse din mai bine de 3.500 de poligoane, sunt mișcate printr-un așa-numit sistem scheletal, fiind de aproximativ cinci ori mai detaliate decât cele ale predecesorilor din Unreal

Tournament. Trebuie neapărat menționate imaginile în prim-plan ale fețelor, care dovedesc că pot fi animate nu numai buzele și sprâncenele, ci și pupilele și irisul ochilor. E clar ce va însemna asta pentru gradul de realism al mimicii și gesticii figurilor de joc; detaliile sunt aproape de perfecțiune. Același lucru este de altfel valabil și în ce privește redarea peisajelor - lacuri cristaline, câmpii acoperite cu smârcuri, clădiri uriașe. Producătorii realizează dealuri compuse din până la o mie de poligoane, fără probleme de performanță.

Chiar dacă nu se cunosc încă detalii despre joc, un lucru este cert: cu *Unreal Tournament 2* trebuie să ne așteptăm la o furtună de efecte care vor pune în umbră, cel puțin din punct de vedere grafic, tot ce a apărut până acum.

Andreas Sauerland  
Andrei Ritok-Schotsch



**PORTRET** Fața nu e doar incredibil de detaliată. Prin noul sistem de animație se pot mișca ochii și diferiți mușchi faciali.



**INSTANTANEU FOTO** Grafica jocului este de carte poștală. Engine-ul UT face totul posibil.



# Război împotriva ordinii

Oferă RPG-urile pe hârtie mai multă libertate de manevră ca variantele PC? Așa o fi, dar asta numai până la apariția lui Neverwinters Nights

■ PRODUCĂTOR BioWare ■ DISTRIBUITOR Best Computers ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim. II/2001 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

**Până la finalizarea lui Baldur's Gate 2, Neverwinter Nights a trebuit să fie vlogara a doua a orchestrei BioWare, dar asta nu a făcut decât să imprime mai mult elan lucrului la ambițiosul proiect. Miza consta în atragerea în fața monitoarelor și a RPG-iștilor care până acum nu aveau în fața ochilor decât creionul, hârtia și zarurile.**

Un vrăjitor se revoltă. Dacă îi luați bagheta magică, sunteți câștigător. Aceasta este rețeta după care se rezolvau RPG-urile. Cu toate că de cele mai multe ori există variante, la sfârșit toți eroii ajung la același finish și nici chiar cel mai mare încăpățânat nu poate depăși aceste limite.

Neverwinter Nights va fi însă altfel. În primul rând, acțiunea sa e gândită doar ca parte componentă a unei aventuri ce se dezvoltă în permanență, fiind continuată atât de către producătorul însuși, cât și de către fanii care acționează editorul incorporat. În al doilea rând, acest program vă dă impresia că în fundal s-ar afla un conducător de joc, care vă supraveghează, pune în scenă evenimente și reacționează la gesturi neprevăzute. Să presupunem că îndepliniți o misiune mai repede decât a fost prevăzut de scenarist, ca într-un RPG pe hârtie, vi s-ar da o nouă provocare, de exemplu un dușman pe măsură sau o misiune-surpriză. Gradul de dificultate se reglează astfel automat, în funcție de talentul jucătorului. Puteți însă să lăsați deoparte misiunile ce nu vă sunt pe plac și să vă deplasați unde doriți, căci linearitatea aparține trecutului, iar libertatea de decizie generează satisfacție. Este exact ceea ce nu oferea PC-ul RPG-iștilor tradiționali.

Lumea înconjurătoare este observată oblic, peste umărul personajului. Pentru a te deplasa, este nevoie doar de un clic pe țintă. Dacă sunt accesibile și alte acțiuni, apar meniurile corespunzătoare, în semitransparență, pentru a nu vi se



**PE DRUMURI NOI** Neverwinters Night îndeplinește dorințele RPG-iștilor de hârtie, oferind o mare flexibilitate.

micșora niciodată câmpul vizual. Luptele devin adevărate spectacole, mulțumită a 200 de spell-uri și cam tot atâtor arme, dar mai ales pentru că BioWare a investit mai abitir ca niciodată în animație și efecte speciale. Adversarii nu mai stau față în față, ca figurile de animație inepte, care schimbă lovituri de morcovi până ce vreunul mușcă iarba, ci sunt în continuă mișcare asemeni boxerilor, parând,

eschivând și contrând. Cu timpul, echipamentul se uzează, iar săgețile rămân înfipte în scuturi. Cireașa pe tort e pusă însă de umbrele realiste și de către mișcările vii ale apei.

Daniel Ch. Kreiss  
Mihele Horia



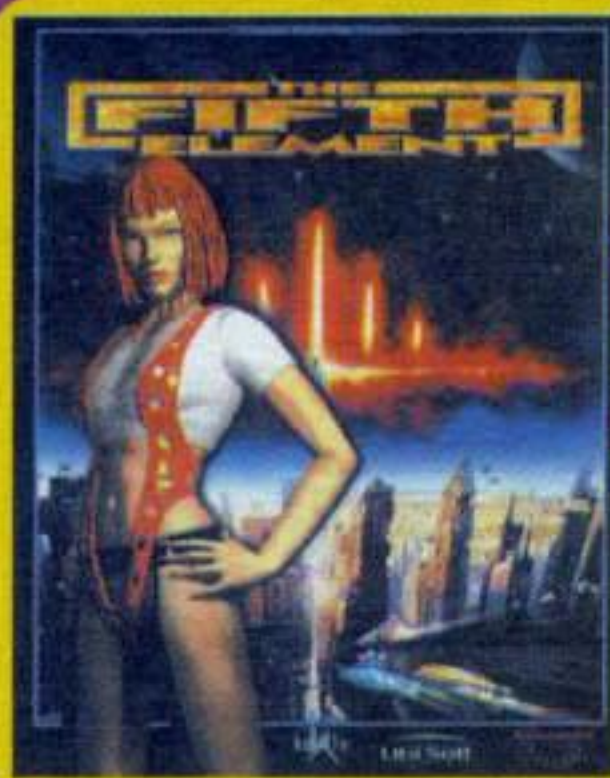
**ALERGÂND ÎN CERC** În timp ce unul dintre eroi este înconjurat de creaturi-gândaci, forma lor ieșită din comun te lasă interzis. La capitolul grafică, Baldur's Gate a și fost surclasat.



**ENORM** Când acești coloși se prăbușesc unul peste celălalt, cei de dimensiuni normale nu pot decât să dispară înfricoșați.

EGTS HIGHLIGHT





### THE FIFTH ELEMENT

New York, anul 2259. Intr-un univers straniu, Corben Dallas un sofer de taxi o intalneste pe Leeloo, fiinta perfecta, care cauta cele 4 elemente. In completarea scenariului filmului lui Luc Besson, descoperiti noi personaje si noi locuri prin 16 nivele umitoare. Luptati cu peste 25 de inamici, schimbati cursul jocului folosind-o pe Leeloo cu tehnicile de arte marțiale sau pe Corben cu puterea sa de foc.



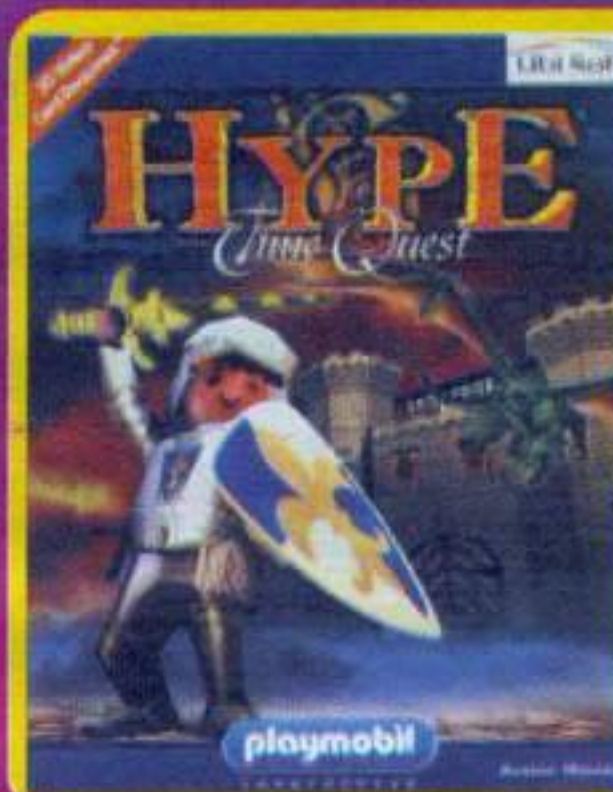
### GEX 3D

Gex, eroul tau preferat, se intoarce intr-o noua aventura 3D! Explorati immense nivele 3D create ca parodii sarcastice la filme si emisiuni TV, cu zeci de locuri ascunse, bonus-uri, nivele secrete. Maestrul al deghizarii, Gex imbraca pe rand smoking-ul unui agent secret, uniforma kung-fu, costum spatial si alte tinute amuzante. Vocea si personalitatea lui Gex provin de la actorul de comedie britanic Leslie Phillips.



### PANDEMONIUM 2

Insofitii pe Nikki, Fergus si Sid in incercarea de a o distruge pe Evil Gun Queen, deoarece ea incearca sa captureze cometa magica a posibilitatilor infinite. Explorati immense nivele cu peisaje strane, bizare, halucinogene si folositi puteri devastatoare, nungi de foc mortale, fulgere orbitoare si atacul surpriza "Pump-a-sid".



### HYPE, THE TIME QUEST

Hype, un brav cavaler devine victima blestemului Cavalerului Negru. Aruncat in trecut, Hype trebuie sa se intoarca in vremurile sale, aducand pacea in regat si salvandu-si iubita. Un regat virtual compus din 14 lumi si peste 80 de personaje 3D Playmobil. O aventura in care intalnesti dragoni, uriasi, schelete ambulante, toate acestea fiind doar cateva din personajele pe care trebuie sa le invingi in lupta dintre bine si rau.



### RAYMAN

Bine ati venit in lumea lui Rayman, unde peste 60 de nivele diferite va vor tina si incanta. Mii de culori intr-o animatie de o calitate cum nu s-a mai vazut. Pe parcursul jocului dobanditi noi puteri si va veti trezi innotand, alergand, catarandu-va si luptand intr-unul din cele mai bune jocuri platforma create vreodata.



### RAYMAN 2

L-ati intalnit pe Rayman, amuzantul super-erou? Ei bine, s-a intors! Odihnit dupa ultimele aventuri, Rayman este pregatit de actiune intr-o noua dimensiune. Pirati sangerosi au invadat Poiana Viselor pentru a-i captura si turobni pe prietenii lui Rayman. Va reusi Rayman sa-i salveze? Numai tu poti sti. Adina puteri magice, lupta impotriva piratilor barbari si strange cele patru masti ale lui Polokus.



### RAYMAN DESIGNER

Rayman Designer reprezinta a doua parte a aventurilor lui Rayman. Explorati 24 de noi nivele ale acestui joc unic. Folositi editorul de nivele cu care a fost creat jocul original pentru a va face propriul joc. Si nici macar nu aveti nevoie de jocul original.



### RAYMAN GOLD

Celebrul joc original Rayman plus 24 noi nivele, acces internet si facilitati pentru a-ti crea propriile nivele. Indiferent ca esti un fan al lui Rayman ori doar un nou venit in lumea nebuna a acestuia, colectia Rayman Gold iti ofera aceeași satisfactie.



### RAYMAN DESIGNER

Intra intr-o actiune 3D de proportii biblice! Tu esti Malach, un inger loial trimis pe Pamant sa salveze creatia de demonii venuti din iad. Lupta cu acestia folosind puteri angelice precum fulgerul, posesia si apocalipsa. Jocul beneficiaza de toate elementele unui 3D shooter de succes, cu o poveste bogata si interactiunea personajelor realistica. Suporta pana la 8 jucatori pe retea.



### RAYMAN GOLD

Tehnologie real time 3D intr-o aventura subacvatica umitoare. Peste 27 misiuni inlantate. Actiune non-stop cu peste 30 de arme unice. Peste 20 de specii marine. Muzica ambientala originala in sound 3D.

# Spre moarte în sens unic

Că sunteți șofer, terorist sau ucigaș plătit, nu trebuie să vă intereseze decât un singur lucru: fericirea familiei

■ PRODUCĂTOR Illușion Softworks ■ DISTRIBUITOR Take 2 ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim. II/2001 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

**Tony a fost taximetrist, până ce a avut parte de niște clienți mai deosebiți. Acum este mafiot. Coșmarul său de-acum e compus din geamuri de mașină prin care se trage în draci, din ordine de evadare urlate către scaunul șoferului și dintr-o întrebare scurtă, dar fără echivoc: "Vrei să mori sau să fii de-al nostru?"**

**M**afia vă va trimite anul viitor în mijlocul unei familii de gangsteri, din care nu lipsește nimic, de la dorința de putere până la trădare, atentate și urmăriri. Acțiunea are loc într-un orașel american din anii '30, înșesat de case tipice, mașini de epocă, trecători îmbrăcați după moda vremii și - pentru că fiecare șoarece are nevoie de o pisică - polițiști. În rolul lui Tony, ați ales loialitatea de tip sicilian în locul înotului cu șosete de beton. Veți intra în ierarhia familiei Salieri, iar de-aici încolo visele din copilărie devin realitate.

Toată lumea merge să muncească, iar dumneavoastră umblați în compania câtorva camarazi după potcoave de cai morți: stoarceți taxe de protecție, livrați marfă "hot", mituiți polițaii sau stați de șase la jafuri de bănci. Caracterul vi-l dirijați întotdeauna din perspectiva unui terț, prin mouse și tastatură. Tot dumneavoastră sunteți responsabil și pentru deplasările incognito la locul faptei și de evadările rapide. La fel ca în *Driver*, sunteți în permanență presat, fără să se țină cont de pierderi; până ce mașina nu explodează, lucrurile se derulează în continuare. Cu fiecare acțiune reușită, creșteți în ochii Nașului, căpătați mai multă autoritate, banii vă fac cu ochiul, iar o italiancă frumoasă pe post de nevastă întregesc tabloul recompensei.

■ **UN PARTENER PENTRU ANTEBRAT**

Tony evoluează de la taximetrist la mahăr mafiot, iar caracterul i se modifică simțitor.



**POPULIST** Contactul cu lumea underground e foarte important, căci numai cine cunoaște totul e ferit de surprize neplăcute.

EGTS HIGHLIGHT



**INTRUNIRE OLD-TIMER** Puteți conduce peste 60 de clasici ai automobilului, de la modelul T până la Mercedes 500 K.

Când însă teritoriul Salierilor este amenințat de o altă familie, s-a zis cu idila mafiotă. "Armurierul" Vincenzo, care v-a pus până acum în mână doar bâta de baseball, cuțitul sau revolverul, scoate din cutia-i cu surprize carabina cu țeava tăiată, cocktailurile Molotov și puștile cu lunetă. Dotat cu un asemenea arsenal, bântuiți prin holurile caselor, curți dosnice, garaje subterane, cinematografe, foaiere de hoteluri, galerii, hangare și terorizați teritoriul inamic cu amenințări, răpiri și execuții. E adevărat că, pe de altă parte, vă încasați porția, fapt obișnuit în cadrul războaielor dintre bande. Nu există nici un moment de liniște, iar când totuși pare să intervină acalmia, vă puneți întrebarea dacă nu e mai bine să fiți șef decât servitor...

Cu toate că istoria lui Tony se termină după 20 de misiuni, CD-ul poate rula liniștit în continuare, deoarece prin șapte moduri



**TRIL DE PĂȘĂRELE** Fiecare merită o a doua șansă. Cine nu ciripește din prima, trebuie să se gândească însă că-și va pierde extremitățile. Oare de ce s-o fi simțind amenințat acest muncitor?

multiplayer satisfacția jocului în rețea e în continuare garantată. Că doriți un duel în fața bisericii din oraș, o vânătoare în China Town sau o cursă auto pe o rută ascunsă, toate sunt posibile.

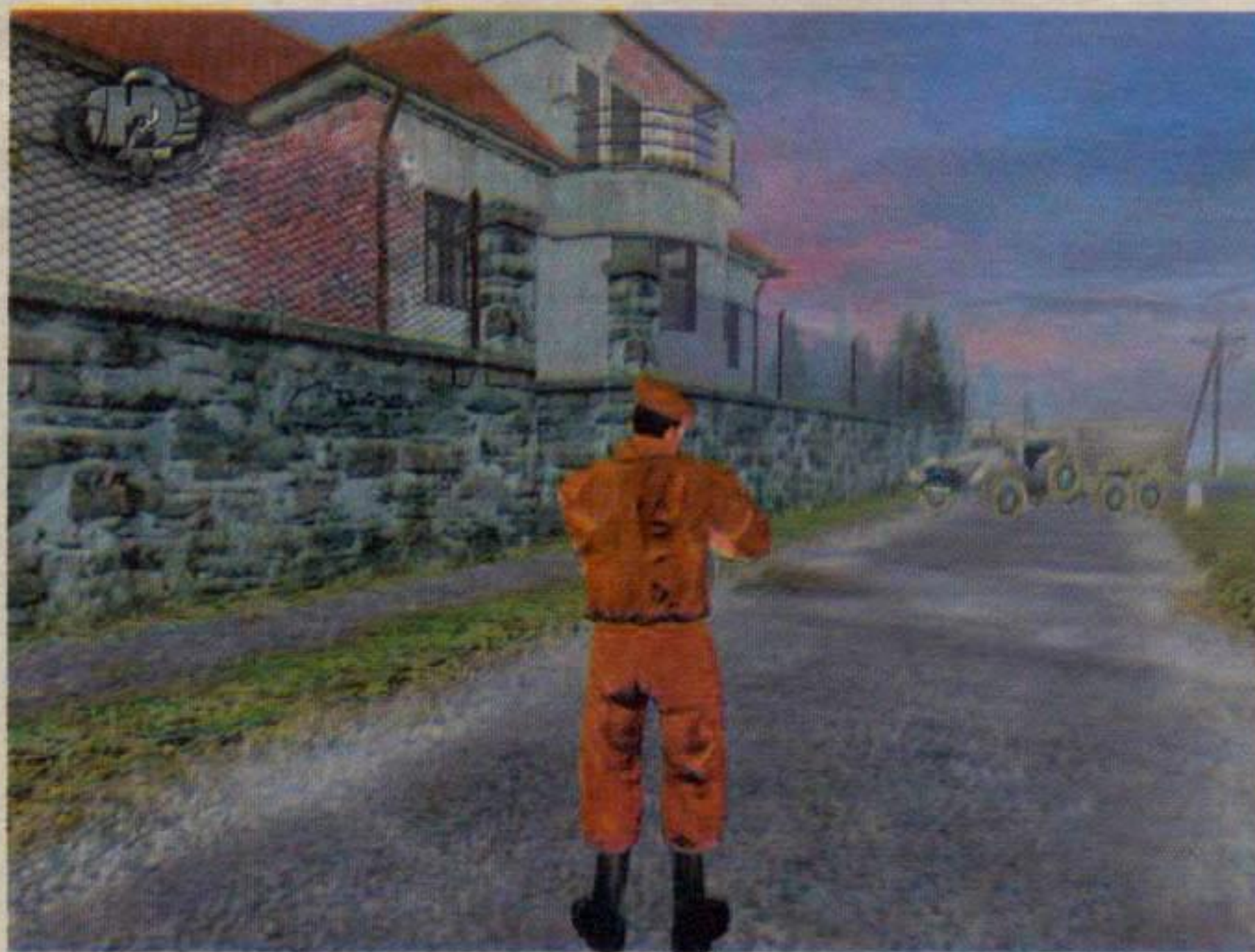
Din punct de vedere al jocului, *Mafia* are un potențial lărgit, iar grafica e excelentă. Animațiile figurilor sunt extrem de convingătoare, până la mimică și gesturi, cele peste 60 de modele de vehicule old-timers se șifonează

corespunzător cu unghiul din care sunt tamponate și cu forța de coliziune, iar unele texturi arată mai bine ca multe tapete originale. Să vorbești liber cu Nașul: iată o ofertă pe care nimeni n-ar refuza-o.

Daniel Ch. Kreiss  
Mihele Horia

## Hard tour de-a v-ați ascunselea

Cu toate că *Mafia* a fost vioara întâi a expoziției Take 2 din acest an, presa a manifestat același interes și pentru informațiile privind *Hidden & Dangerous 2*. Lupta corp la corp cu terorismul a intrat în ce-a de-a doua rundă.



Tot în primul trimestru al anului viitor va apare și sechela tactic shooter-ului *Hidden & Dangerous*. Ceea ce era de așteptat: nu s-a modificat nimic în ce privește principiul de joc. Având rolul de comandant al unei grupări de teroriști experți vă angajați în misiuni speciale în timpul celui de-al Doilea Război Mondial împotriva forțelor celui de-al Treilea Reich. Și ca să țineți cu adevărat la trupa dumneavoastră, băieții își vor povesti fiecare în parte viața între și pe parcursul misiunilor. Motorul grafic a fost nou conceput iar sistemul de control care necesită neapărat o îmbunătățire se află momentan în renovare - pentru a se putea amplifica gradul de feeling - designerii trebăluiesc la îmbunătățirea fizicii jocului. Chiar și răsturnările vor arăta pe viitor mult mai autentice. Cele 23 de misiuni concentrate în 9 campanii vă solicită din nou prin planuri tactice, maratonuri târâș și o mână liniștită pe trăgaci. În singleplayer, suspansul jocului va fi amplificat de intermediarii și spionii dirijați de calculator, iar în multiplayer, cele cinci hărți speciale servesc ca suport pentru competițiile hard. Nu-i așa că ați vrut tot timpul să faceți parte din grupul GSG-9? Atunci iată jocul după care a tănjit sufletul dumneavoastră.

# Parada stelelor

Care sunt jocurile nominalizate de PC Games pentru ECTS? Vă prezentăm cele mai impresionante titluri, premiere și ponturi pentru a vă putea face și dvs. o impresie.

## STRATEGIE

### CEL MAI BUN JOC DE STRATEGIE

WARCRAFT 3



Blizzard a schimbat multe. Contrar planurilor inițiale, perspectiva nu mai dispune de zoom și nu se mai poate roti. Eroii avansează pe mai multe nivele de experiență, ca în *Diablo*; aura Paladinului din *Diablo 2*, de exemplu, există și în *WarCraft 3*. Construcția unei baze este din nou un element de bază în *WarCraft 3*, ca la predecesorul în 2D.

■ Distribuitor: Monosit ■ Termen: cândva în 2001

## ACȚIUNE

### CEL MAI BUN JOC DE ACȚIUNE

GUNMAN



Este un joc complet nou, probabil cea mai intensivă experiență 3D de la *Opposing Force* încolo. Spre deosebire de *Counter-Strike & Co.*, centrul de greutate stă în modul single player. Cele patru lumi - printre altele, jungla și canioanele Vestului Sălbatic - diferă atât grafic, cât și ca mod de joc.

■ Distribuitor: Monosit  
■ Termen: noiembrie 2000

## AVENTURĂ

### CEL MAI BUN JOC DE AVENTURĂ

NEVERWINTER NIGHTS



*Baldur's Gate 2* este testat în acest număr. RPG-ul de la Bioware este favoritul nostru categoric. Grafica 3D arată de genial ca rezultat al unei tehnologii care inițial a fost concepută pentru *MDK 2*. Producătorii tratează cu egală importanță atât campania single player, cât și modul multiplayer de pe Internet.

■ Distribuitor: Best Computers ■ Termen: Trim. II/2001

### CEA MAI BUNĂ PREMIERĂ

ANNO 1503



Sunflowers configurează pentru prima dată o insulă completă, prezentând așezări ale căror străzi sunt străbătute de primii locuitori. Grafica splendidă arată ca într-o carte ilustrată, iar arhitectura orașelor maure aduce foarte mult cu minaretele din "1001 de nopți".

■ Distribuitor: Monosit  
■ Termen: Trim. II/2001

### CEA MAI BUNĂ PREMIERĂ

MAFIA



Amestecul de *Driver* și *Max Payne* ar putea avea succes. Cele 20 de misiuni pe care trebuie să le îndeplinești pentru Nașul dvs. înseamnă extorcarea taxelor de protecție, traficul cu alcool și eliminarea martorilor. Pentru a conduce cu și mai multă plăcere mașinile, s-a reconstituit un oraș original al anilor '30.

■ Distribuitor: TAKE2 ■ Termen: Trim. II/2001

### CEA MAI BUNĂ PREMIERĂ

DIABLO 2 ADD-ON



Întocmai ca la cele cinci clase de până acum, și pentru cele două clase noi (Assasine și Druid) trebuie să fiți bine pregătiți. Acțiunea se desfășoară acum la înălțime, în sens propriu. Dacă doriți să jucați aici, trebuie să parcurgeți toate cele patru acte ale originalului. Blizzard a reacționat la observațiile critice și a integrat un inventar mai mare.

■ Distribuitor: Monosit ■ Termen: Trim. II/2001

### PONTUL SECRET AL PC GAMES

WARRIOR KINGS



*Age of Empires* meets *Shogun*. Conținutul pe scurt al lui *Warrior Kings* s-ar putea descrie și astfel. Intrați în luptă cu arcași, călăreți și arme de asediu, dar pentru asta aveți nevoie de o economie stabilă. Fără ferme și fierării nu aveți nici o șansă.

■ Distribuitor: Monosit  
■ Termen: Trim. II/2001

### PONTUL SECRET AL PC GAMES

SEVERANCE



Sângerosul joc de acțiune în ambianța medievală nu e cu nimic mai prejos decât escapada grafică a lui *Heavy Metal F.A.K.K. 2*. Controlul se va face cu mouse și tastatură, din perspectiva urmăritorului. Mesele, făcliile și obiectele din jur pot fi utilizate drept proiectile sau arme, în caz de nevoie.

■ Distribuitor: Codamasters ■ Termen: noiembrie 2000

### PONTUL SECRET AL PC GAMES

ARMALION



Ultima parte apăruse în 1996 și în curând va urma partea a patra. Jocul de aventură al anului 2000 strălucește prin grafica sa asemănătoare cu *Baldur's Gate*, prin luptele în timp real, prin oferta bogată de personaje fantastice, modul multiplayer și story-ul care, printre altele, depinde și de clasa personajelor.

■ Distribuitor: Ikarion ■ Termen: Trim. IV/2001





## SURPRIZA DE LA ECTS



YAGER

Yager se putea vedea numai pe baza unei invitații personale. La bordul unor navete spațiale, veți zbura deasupra unor peisaje de vis, care nu au de ce să se rușineze nici de un *Halo*, nici de un *Black & White*. Navetele extrem de detaliate arată de parcă le-ar fi creat micul Anakin Skywalker. Doar că trebuie să mai aveți răbdare până la sfârșitul lui 2001, când sunt promisiuni că se vor concepe misiuni complicate și un mod multiplayer stabil. Tehnologia, prezentată cu ajutorul unui demo automat, face o impresie deosebit de bună deja din acest stadiu incipient.

■ Distribuitor: THQ ■ Termen: Trim. IV/2001

## Notițe de la ECTS

## JOCUL CEL MAI LIPSIT DE GUST



Poate că gusturile nu se discută, însă acest joc da. În *Hooligans - Storm over Europe* controlați indivizi fanatici de fotbal, ca într-un RTS, prin stadioane și centrele orașelor. Scopul jocului: confruntarea cu polițiștii și cu bandele rivale. Berea, drogurile și armele sunt resursele jocurilor. Producătorii olandezi nu au găsit încă - și faptul nu e de mirare - un distribuitor care să includă jocul în oferta sa. Să sperăm că lucrurile vor rămâne așa.

## SPORT-/CURSE

## CEL MAI BUN JOC SPORT-/CURSE



PRO RALLYE 2001

Atenție, Colin McRae, vine *Pro Rallye 2001*. De-a lungul a 24 de etape, o goniți împreună cu 15 bolizi, mâncând pământul, asfaltul, noroiul și zăpada. Grafica 1A înfățișează umbre superbe, frunze ridicate de vânt, ploaie, ceață și un model realist de avarii. Vă puteți măsura și cu alții, în doi, la același PC ori pe web.

■ Distribuitor: Ubi Soft ■ Termen: noiembrie 2000

## SIMULATOARE

## CEL MAI BUN JOC SIMULATOR



AQUANOX

Grafica 3D din *Aquanox* rămâne la fel de impresionantă ca în *Aqua*. În continuarea lui *Schleichfahrt*, veți lupta ca mercenar, la 5.000 metri sub nivelul mării, împotriva unor tentacule uriașe și a piraiților. Imensa lume a jocului este compusă din crevase și orașe subacvatice impresionante.

■ Distribuitor: Fishtank Interactive  
■ Termen: Trim. I/2001

## CEL MAI COOL STAND



Anul trecut a fost o catedrală cu călugărițe sumar îmbrăcate. Anul ăsta este o farmacie, unde jocurile se administrează ca medicament. Virgin Interactive a oferit și de această dată ambientul cel mai inspirat.

## CEL MAI BUN SORTIMENT

Dacă facem abstracție de Electronic Arts, cel mai tare ne-a impresionat Take 2 Interactive (*Mafia*), Codemasters (*Severance*) și Virgin Interactive (*Neverwinter Nights*).

## CEL MAI TRĂZNIT JOC

Cu siguranță vă e familiară cursa de care din filmul clasic *Ben Hur*. Producătorii coreeni au folosit-o ca sursă de inspirație pentru o cursă cu astfel de vehicule de război prin arene antice.



## CEA MAI BUNĂ VESTE

În cadrul unei conferințe de presă, Blizzard nu s-a lăudat numai cu recordurile sale din jurul Battle.net-ului. S-a afirmat că oferta de Internet va rămâne și pe viitor gratuită și că stabilitatea constituie prioritatea numărul 1 pentru producători.

## CEA MAI BUNĂ PREMIERĂ



WORLD SPORTS CARS

Fanii curselor nu-și mai încăpeau în piele când au văzut *World Sports Cars*. Screenshot-urile sunt frumoase și nu mai puțin adevărate: atât cele 12 mașini, cât și pistele par de-a dreptul fotografiate. Producătorii doresc să ne ofere la vehicule cea mai realistă fizică a tuturor timpurilor.

■ Distribuitor: Empire Interactive ■ Termen: Trim. II/2001

## CEA MAI BUNĂ PREMIERĂ



BI - DARK SPACE

Aveți acces la Internet? Sunteți fan al luptelor spațiale? Atunci puteți să vă bucurați de jocul online *Dark Space*, care va fi găzduit de Battle Isle. Că veți alege bordul unei nave scout, sau o navă de reparații sau luptă, opțiunea este a dvs. În orice caz, aveți nevoie de abilități de pilot.

■ Distribuitor: Blue Byte ■ Termen: Trim. I/2001

## PONTUL SECRET AL PC GAMES



F1 CHAMP. SEASON 2000

În comparație cu *F1 2000*, a fost mărit mai ales gradul de realism. Vremea și temperaturile influențează cursele, există mai multe efecte grafice și mai sunt elemente pe care nu le are nici *Grand Prix 3*, printre care *Stop & Go* și *Strafen*. În școala de pilotaj *Formula 1* exersați Pit Stop-ul și absolviți testele de conducere.

■ Distribuitor: Best Computers ■ Termen: noiembrie 2000

## PONTUL SECRET AL PC GAMES



IL-2 STURMOVIK

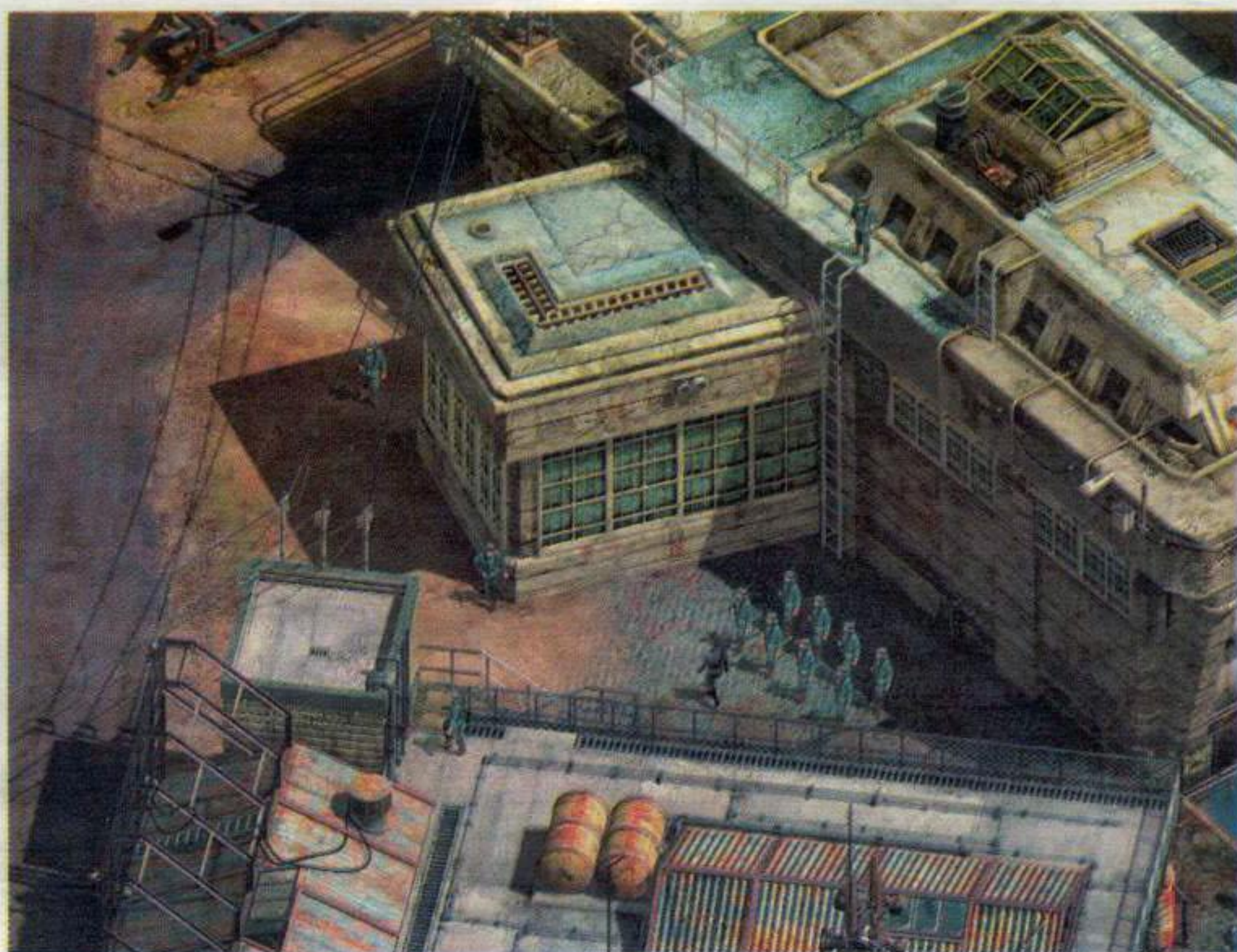
Aparatul rusesc își împrumută numele unui excelent simulator de zbor. Ca pilot sau tunar, trebuie să faceți față unui număr de șase campanii, desfășurate între 1941 și 1945. Cu un editor de misiuni vă puteți crea scenarii proprii; modul de rețea suportă maximum 32.

■ Distribuitor: Blue Byte ■ Termen: Trim. I/2001

■ O TRUPĂ TARE

Începând cu luna martie, cei șase vor fi soluția ideală pentru misiunile delicate. Am uitat să vă spunem că această poză a fost făcută exact în momentul în care hoțul era la mititica, iar câinele la veterinar.

# Soluția finală în cadența de m



**SPLENDOARE GRAFICĂ** Într-un astfel de decor, jocul tactic înseamnă o plăcere dublă. Datorită celor patru puncte de vizibilitate, nu pierdeți niciodată perspectiva.

Liniștea dimineții este spartă de zgomotul unei explozii. Genistul nostru și-a îndeplinit misiunea și l-a neutralizat pe generalul japonez cu o grenadă de mână. Urcă rapid în jeep-ul condus de Green Beret și demarează în trombă, urmărit de trupele inamice. Totul decurge conform planului: dușmanul neștiutor va fi atras în ambuscadă.

**A**colo unde luptele deschise au așezat sau în misiunile care frizează imposibilul, aliații din cel de-al doilea război mondial și-au trimis unitățile comando - un detașament de specialiști perfect versatili, care vă transformă numeroasele dezavantaje în atuuuri. Transpunerea genială a acestui scenariu va apărea în martie, sub egida Pyro Studios și sub forma părții a doua a hitului *Behind the Call of Duty*. La prezentarea celei mai moderne versiuni la Madrid, liderul proiectului, Gonzo Suarez, și programatorul-șef, John Beltran, ne-au vorbit despre toate modificările intervenite de la apariția lui E3. În același timp, spaniolii ne-au dovedit că rețeta succesului o constituie mai mult ca oricând combinația tactică potrivită a calităților membrilor comandoului. Dumneavoastră sunteți cel care răspunde la întrebările "cine? când? cum? unde? ce face?", lovind iar și iar trupele inamice. Răbdarea,

atenția și simțul observației sunt calitățile pe care trebuie să le posede un gamer ce vrea să iasă câștigător din aventura *Commandos 2*, trupele inamice fiind mai suspicioase și mai atente decât în prima variantă a jocului,



**ELEFANȚI DE TREABĂ** În periplurile prin zonele tropicale, trupa poate călări și elefanți.



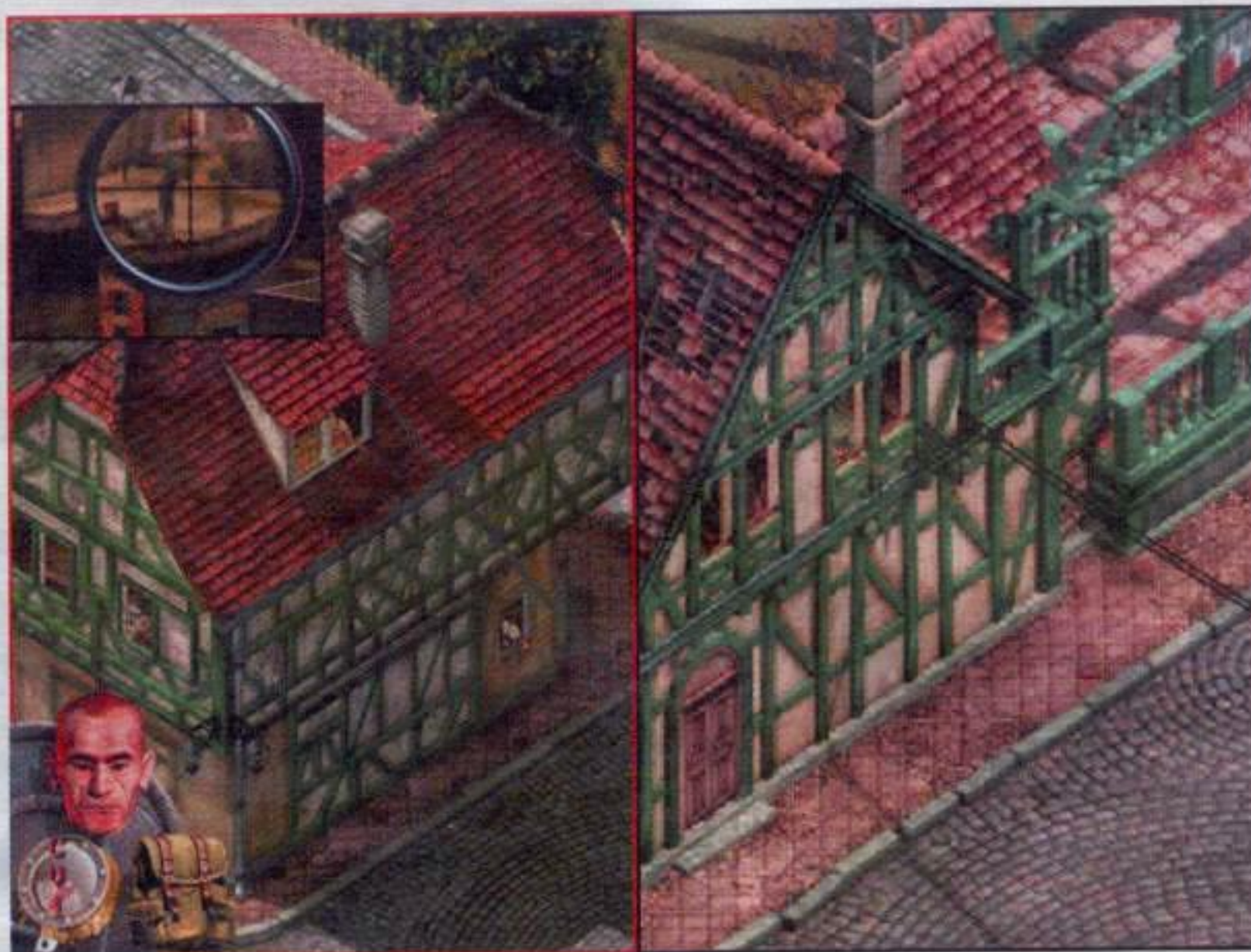
**ATUURI FEMININE** Natasha îl farmecă pe dușman, iar șoferul nostru fură camionul.

nescăpându-le nici un indiciu. De data aceasta, aveți o echipă de opt specialiști, predestinați executării diferitelor misiuni grație calităților lor. În timp ce Green Beret preferă să-și execute tăcut misiunile dure sau de finețe prin folosirea pumnalului, genistul susține un adevărat show pirotehnic, folosind arme cu mare putere de distrugere. Scafandrul se simte cel mai bine în elementul său definitoriu - logic, apa - acolo fiind și cel mai eficient. Cu toate că și ceilalți protagoniști au învățat între timp să înoate, nu trebuie supuși la acest efort decât în caz de forță majoră, deoarece în afara lui Beret toți bat apa la fel de silențios ca un hipopotam ce face salturi mortale, devenind astfel o pradă foarte ușoară pentru inamic. După ce membrii echipajului au promovat examenul de conducere, toți sunt capabili să conducă măcar vehicule simple, jeep-uri sau motocicletele, sau să călărească elefanți în periplurile lor tropicale. Vehiculele complicate, precum tancurile, sunt rezervate însă specialiștilor. La comanda unui astfel de colos de oțel e nevoie însă de doi oameni: un

După ce componentii comandoului au absolvit examenul de conducere, fiecare poate șofa un vehicul simplu.



**NAUFRAGIAȚII** Commandos 2 are și lupte subacvatice. Sângele atrage însă rechini înfometați.



**ȚINTĂ PERFECTĂ** Cu ajutorul lunetistului înlăturați lejer chiar și inamici aflați în spatele ferestrelor.

## Câine rău

Cea mai originală noutate este Whisky, câinele dresat. Priceperea de bază a bullterrier-ului nu este însă măcinatul cărnii.



Printre cele mai importante îmbunătățiri se numără și faptul că membrii comandoului pot schimba obiecte între ei. Ce se întâmplă însă dacă protagoniștii sunt prea distanțați sau stau culcați și între ei forfotesc dușmanii? În astfel de cazuri rolul principal îi revine lui Whisky. Cu ajutorul unui fluier cu ultrasunete, folosit special pentru a coordona câinele, îl chemați la dumneavoastră și îl încărcăți cu obiectele ce trebuie schimbate, fără a depăși însă anumite limite. Absolut logic, deoarece un câine ce poartă o mitralieră în spinare sare în ochi mai abitor ca o vacă zugrăvită în culori pastel. O dată încărcat câinele, destinatarul suflă într-un fluier similar și se poate în curând bucura de marfă. Foarte important din punct de vedere tactic: datorită staturii lui, câinele se furișează prin cele mai înguste spații, pe unde nu-l pot urma oamenii, iar simțul mirosului îi este atât de dezvoltat încât detectează explozibilul.



**NO DONKEYS** Genistul preia grenada adusă de Whisky.

pilot și un camarad responsabil cu turela. Misterioasa Natasha este un amestec de spion și pușcaș, a cărei armă forte este, după cum bine se vede, feminitatea ei bine proporționată. Prin gesturi atent studiate, această perlă a grupului atrage asupra-i atenția soldaților inamici. Doar că, spre deosebire de spion, nu are decât această posibilitate de a le distrage atenția. Spionul este expert în camuflarea cu uniforme inamice și înlăturarea adversarilor cu ajutorul injecțiilor letale. Natasha este însă cea mai pricepută trăgătoare, după lunetist. Grație noului specialist, spărgătorul, posibilitatea accesului în oricare clădire devine o certitudine, toate imobilele având importanță strategică. Tipul intră pe nesimțite în clădiri escaladând ferestrele și deschide fără probleme lacătele dulapurilor sau ale lăzilor, în care se găsesc muniție, arme și alte ustensile necesare. Pe lângă toate acestea, își găsește timp pentru neutralizarea trupelor inamice. Dacă este descoperit, se poate ascunde imediat sub pat, în dulap sau dispare pur și simplu sărind pe



**SE FACE FRIG** Se poate pătrunde și în acest submarin. În misiunile din nordul Europei echipa poartă îmbrăcăminte de iarnă, ceea ce din păcate nu apare în versiunea de față.

**STREET RACER**

Street Racer este un uimitor joc arcade care combina viteza curselor cu incoardarea luptelor. Ore de distracție prin split screen-ul revoluționar pentru 4 jucători simultan pe același computer. 4 nivele de dificultate, 4 tipuri de competiție cu un mare pachet de opțiuni incluzând modul Micro Racing.

**S.C.A.R.S.**

Intrați într-o superbă lume a vitezei în 3D alături de mașini puternice, curse ametoitoare și efecte speciale. 9 curse, 9 mașini inspirate de animale sălbatice, o multitudine de arme de adinaț, 4 moduri de joc, condiții atmosferice diferite, opțiuni de splitare a ecranului pentru doi jucători.

**WILD WILD WEST**

Wild Wild West prinde viața pe PC-ul tău într-o misiune cu totul nouă! Customizează setările de dificultate atât pentru acțiune cât și pentru aventură pentru a-ți crea propriul stil de joc. Misiunea ta este ca prin intermediul agenților secreți Jim West și Artemus Gordon să salvezi viața președintelui Grant care tocmai a primit o amenințare cu moartea.

**UPRISING**

Uprising oferă mai multă strategie decât un simulator militar și mai multă acțiune de luptă ca un shoot'em up. Folosind tancul de asalt, încărcat cu arme puternice trebuie să crezi noi unități, să cauți noi resurse, să construiești fabrici și să-ți îndrepti legunile aliate împotriva inamicului, toate acestea într-o uimitoare lume 3D.

**Detalii la pag. 182-186**

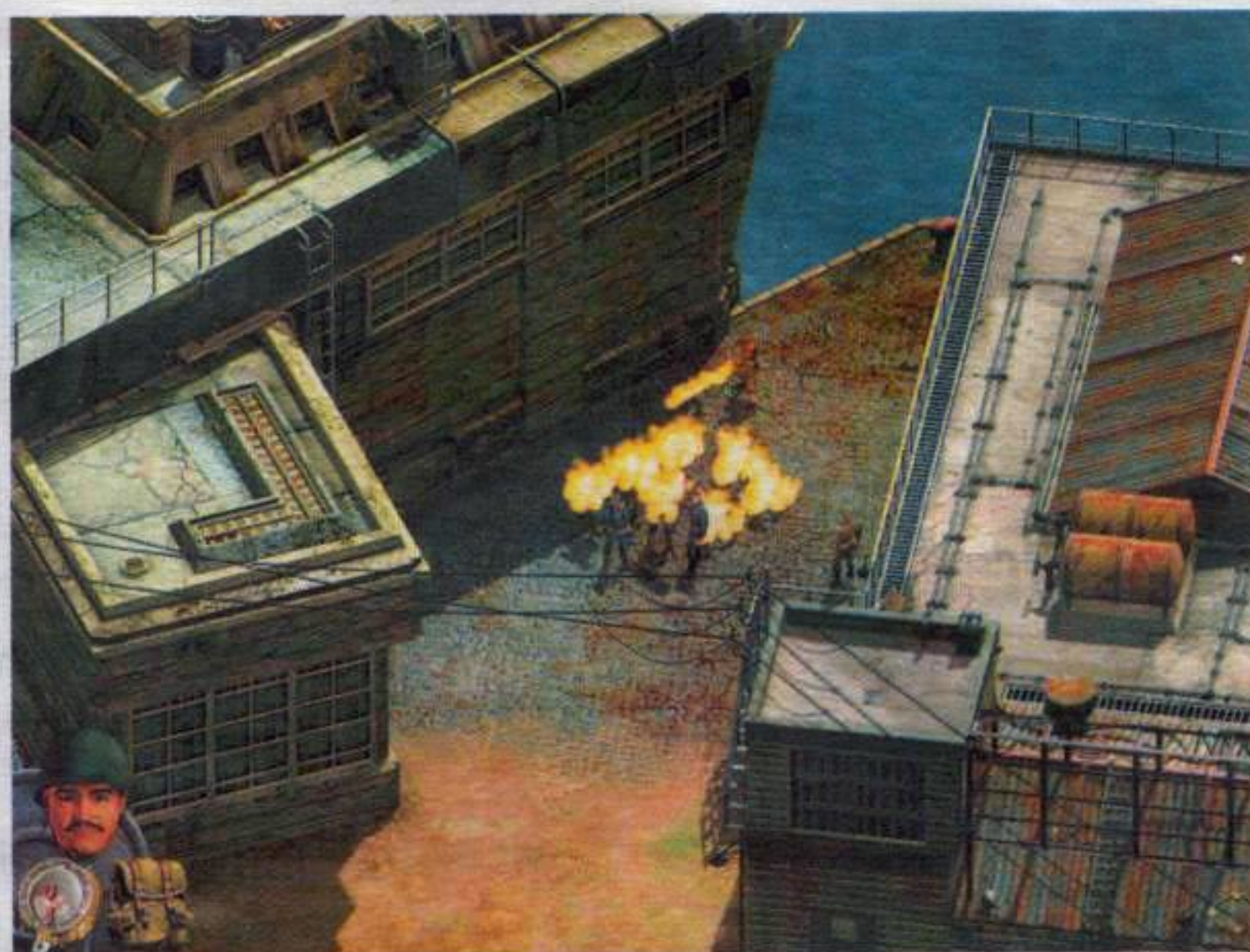
## Întuneric și ceață

Noaptea este un aliat de încredere pe durata operațiunilor de infiltrare în pozițiile inamice, păzite cu strășnicie.

Printre cele mai grele încercări tactice se numără o misiune de noapte, în care condițiile de acțiune sunt altele decât la lumina zilei. La fel ca în *Dark Project*, vă strecurați la adăpostul întunericului dintr-un con de umbră-n altul, evitând contactul cu lumina lanternelor patrulilor și cu cea a reflectoarelor mobile, situate în turnurile de gardă. Perspectiva adversarului este mai săracă în lipsa luminii, lucru de care trebuie să profitați.



**NOAPTEA TOATE PISICILE SUNT NEGRE** Soldații germani sunt foarte suspicioși la auzul zgomotelor în întuneric.



**NOMEN EST OMEN** Pyro a integrat printre armele noi și aruncătorul de flăcări, fapt care nu-l poate lăsa rece pe inamic.

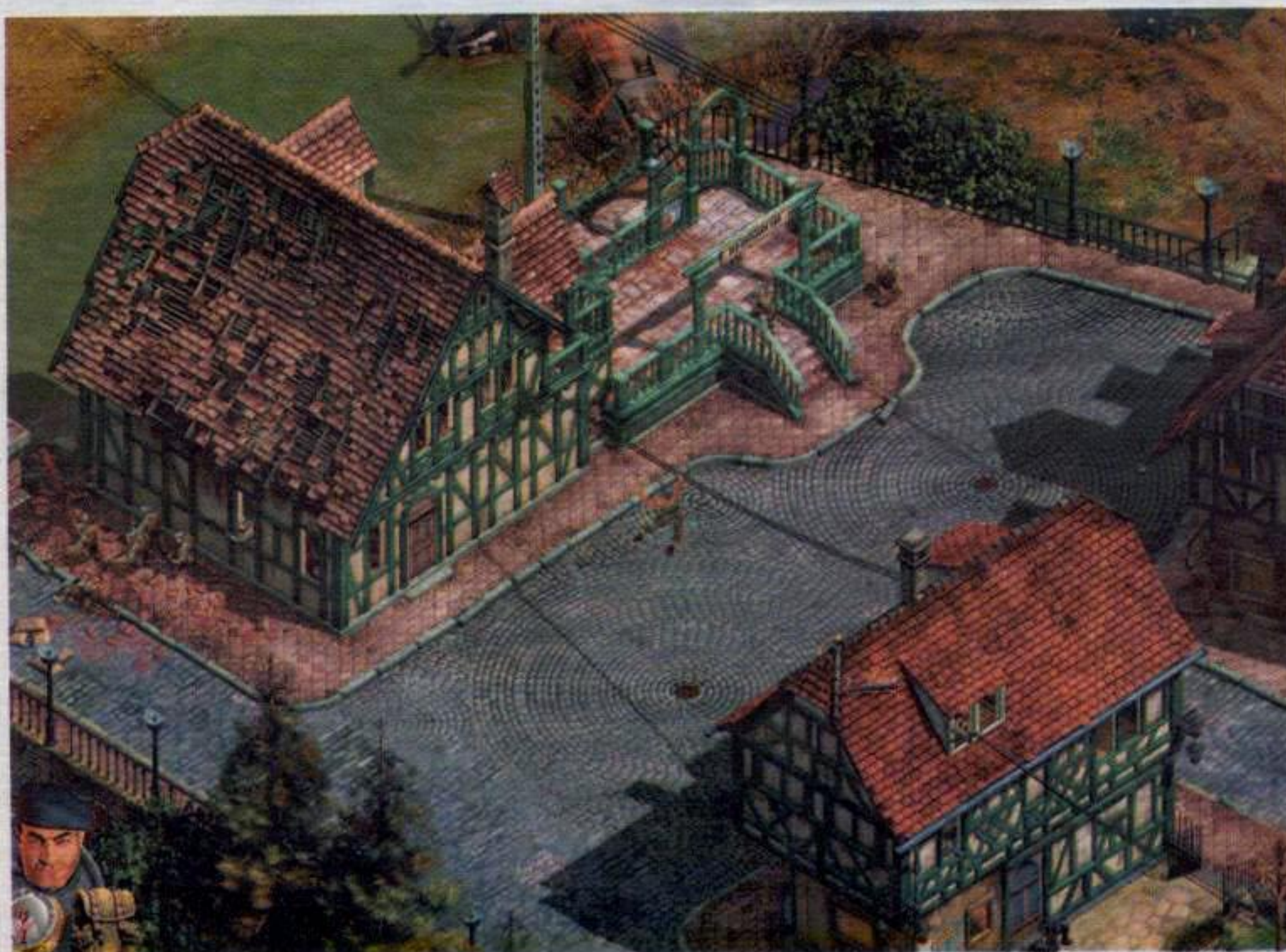
doar când se trage linia finală.

Pe cât de diverse sunt aptitudinile, pe atât de deosebite misiunile: trebuie să eliberați prizonieri, să apărați o poziție anume, să vă infiltrați în taberele inamice, să descoperiți și să furați obiecte importante, de exemplu documente secrete. Misiunile sunt desprinse din evenimente istorice sau filme cunoscute precum "Podul de pe râul Kwai", "Vasul" sau "Saving Private Ryan" și se desfășoară pe teatrele de luptă corespunzătoare. În Thailanda, Africa, Franța, Europa de Nord sau

în insulele Pacificului, trupa de comando rezolvă misiuni delicate, toate pe fundalul unui story liant. După cum ne-a declarat Gonzo Suarez, scenariul său preferat îl constituie misiunea de eliberare a unor ofițeri captivi în închisoarea germană Colditz, de înaltă siguranță. Relieful a fost reconstituit perfect, pe baza multor date istorice și geografice, și încadrează o fortăreață aproape inexpugnabilă. După spusele lui Suarez, este cea mai dificilă misiune și trebuie să folosiți într-adevăr toate calitățile combatanților pentru a o scoate la bun sfârșit. Vremea confruntărilor deschise a apus, iar în acest joc nu veți avea parte de ele aproape deloc. Dacă totuși veți participa la astfel de ciocniri, atunci ele trebuiesc ferm controlate, după cum v-am spus la început. Cum este posibilă o astfel de manevră tactică? Prin ordine transmise trupelor aliate. Poate sună banal, dar aceasta este cheia succesului. Gameplay-ul se potrivește în majoritatea cazurilor cu prima parte: vă eliminați succesiv adversarii, s-ar putea spune chiar că aveți de rezolvat

geam. Nu e de neglijat nici elementul inedit care răspunde la numele Whisky (vezi articolul "Câine rău"). Cine ce poate mai bine - mai ales în ce privește calitățile generale ca înotul, șofatul sau precizia de trăgător - se vede

**Misiunile sunt concepute după modelul evenimentelor istorice.**



**OMUL-PĂIANJEN** La astfel de cascadorii, Green Beret devine țintă vie și de aceea trebuie să înlăturați toți dușmanii înainte de a-l trimite într-o astfel de misiune. Ca restul animațiilor, și aceasta arată genial.



**AFACERE TROC** Grație inventarului, mercenarii pot schimba între ei obiecte.



**EȘEC TOTAL** Imediat ce comandoul dumneavoastră este neatent, sunteți descoperiți de inamicul care vine cu forțe superioare. Trupa nu are nici o șansă în confruntarea deschisă.

multiple mini-puzzle-uri, pentru a avea succes în cele 12 misiuni. Curba motivațională este astfel ținută la cel mai înalt nivel, grație succeselor raportate. De multe ori însă nu urmați doar o singură directivă, ci aveți de rezolvat mai multe sarcini în cadrul aceleiași misiuni. De exemplu, în misiunea "Saving Private Ryan" trebuie întâi să-l găsiți pe tip, după aceea să-l apărați, iar în final să-l extrageți teafăr din luptă.

Din punct de vedere grafic, *Commandos 2* convinge și în versiunea actuală. Chiar în rezoluție de 640x480 dpi și fără suport 3D



**CINCI DINTR-O LOVITURĂ** După ce ați ocupat tancul, puteți rade-n față totul.

**De multe ori nu aveți o singură directivă, ci trebuie să îndepliniți mai multe obiective în cadrul aceleiași misiuni.**

reușește să învingă întreaga concurență și să însceneze realist decorurile. Pyro susține că jocul are în configurația mai sus amintită suficient spațiu operativ și într-un Pentium 166 cu doar 32 MB. Rezoluțiile mai înalte au nevoie de suport și imagine cu perspectivă logică. Imaginea poate fi liber reglată zoom. Look-ul ideal al jocului a putut fi obținut datorită unui nou tip de motor grafic, care a



**SPLENDOARE DE EFECTE** Chiar și fără suport 3D, tancul acesta se sfarmă cu abundență de detalii. Armele nou apărute, de exemplu Faust Patron, fac totul posibil.

fost în parte reprogramat pentru acest joc. Clădirile, vehiculele și personajele sunt plasate 3D pe un fond bidimensional. Foarte reușită este de asemenea animația personajelor. Totul pare real și cursiv, de la cățărutul pe un stâlp și atârnatul pe frânghie până la aruncarea grenadelor de mână. Un aspect foarte detaliat: camarazii înoată încet în stil liber, în timp ce dumneavoastră parcurgeți rapid distanțele în stil crawl.

*Commandos 2* pune accentul cu preponderență asupra singleplay-ului, ca atare probabil că multiplayer-ul programat pentru viitor va fi asemănător cu jocul din prima parte. E și logic, întrucât sigur puteți obține mai ușor timing-ul perfect. Mai interesantă ar fi varianta în care mai mulți gameri s-ar putea înfrunța cu trupe proprii. Ca posibilă eventualitate, Suarez s-a referit și la King of the Hill, pe lângă DeathMatch. Gamerul deține aici o poziție anume, pe care inamicul încearcă să o cucerească.

Din păcate, misiunea RTT-iștilor nu începe decât în martie, din motive ce țin de securizarea calității. Cu toate că jocul este gata, cu excepția câtorva misiuni, îi trece încă printr-o fază intensivă de testare și egalizare.

Georg Valtin  
Mihele Horia

# Peste dealuri, peste văi

Sport motorizat pentru prietenii naturii: Pro Rally 2001 se pregătește să devină cel mai puternic concurent al lui Colin McRae 2.0

■ PRODUCATOR Ubi Soft ■ DISTRIBUITOR Ubi Soft ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT noiembrie 2000 ■ PRIMA IMPRESIE foarte bună

## PE SCURT

**E plictisitor să rulezi singur pe pistă. Pot să mă măsoar și cu alți șoferi?**

În modul multiplayer veți întâlni mai mulți concurenți. În afară de aceasta, ca single player puteți concura cu adversari ghost, măsurându-vă astfel timpii cu cei mai buni ai altor conducători.

**Cum stau treburile cu tuningul?**

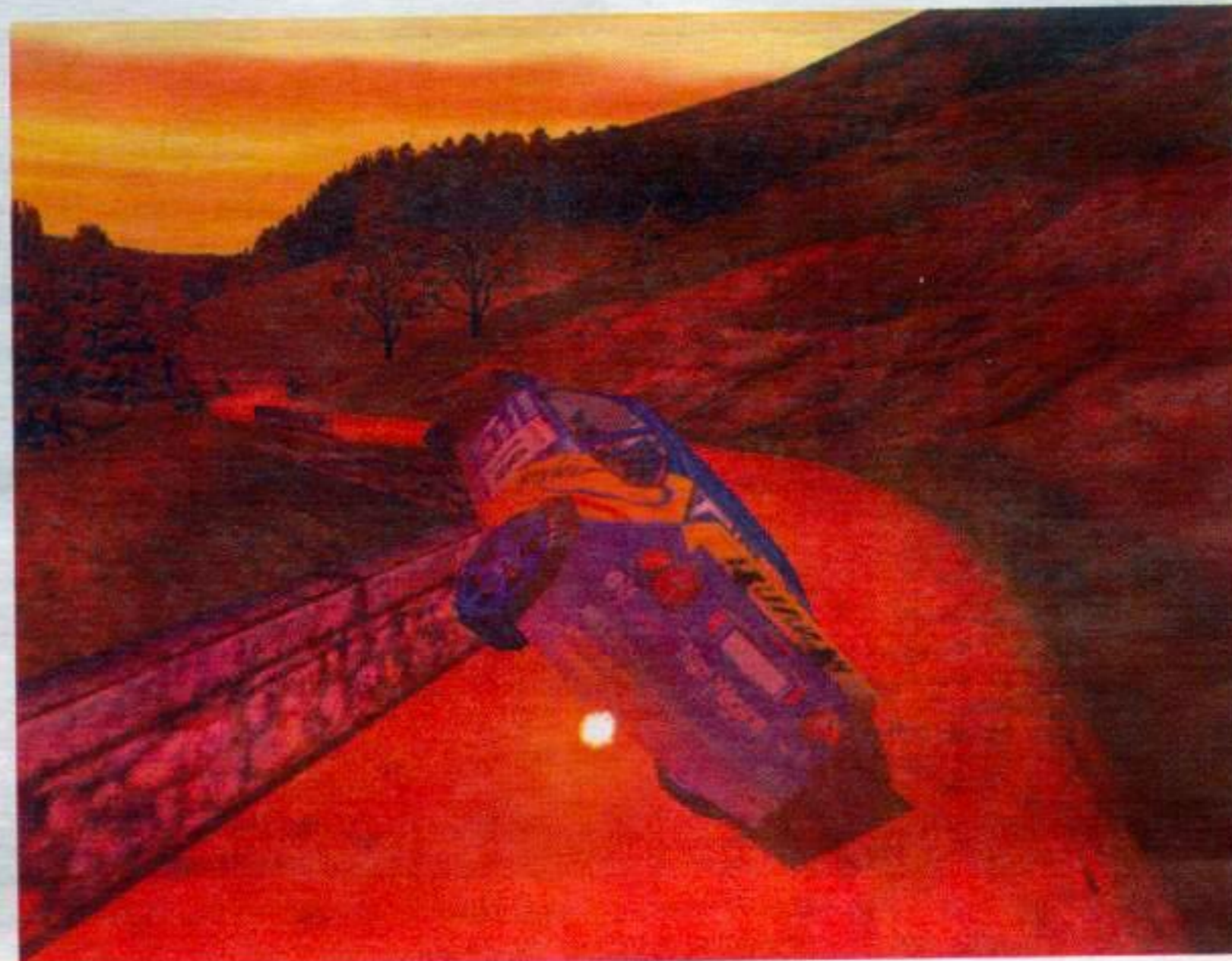
Atât în cursele rapide, cât și în timpul sezonului, vă veți putea seta mașina pentru traseele respective. În mod realist, la o cursă de campionat nu aveți la dispoziție pentru această manevră decât un timp limitat.

**Evoluție prin tehnică. Pro Rally 2001 va cuceri inimile șoferilor PC, grație spațiilor uriașe de joc, graficii incredibil de fixe și comportamentului realist al mașinilor.**

Când elita raliului internațional hăcuiește peisajul cu spoilerle și motoarele puternice ale monștrilor săi, fanii sportului ovaționează, iar iubitorilor de natură li se rupe inima. Șoferii iubitori ai naturii se mulțumesc cu goana virtuală după timpii cei mai buni. Cu Pro Rally 2001 apare în magazine încă un reprezentant al acestui gen.

Potrivit Ubi Soft, scopul principal al producătorilor este o adaptare realistă a regulilor de raliu și a comportamentului vehiculului, fără a renunța însă la controlul facil. Pro Rally 2001 simulează un sezon complet de campionat, în care jucătorii își pot testa reacțiile pe mai bine de 20 de piste. Ca în viața reală, veți fi singuri pe pistă; dueluri de tip bară în bară nu vor exista, cel puțin în modul single player. Înainte de a conduce în campionat pentru onoare și glorie, trebuie să exersați controlul bolidului off road. Într-o școală amplă de conducere, un instructor invizibil vă gonește prin zece curse de obstacole diferite. Se califică numai cei care au îndeplinit misiunile cerute în limita dată de timp, avansând în cursele campionatului.

Ca instrumente de lucru, mulțumită licenței oficiale, vă stau la dispoziție practic toate mărcile cunoscute ale sezonului actual de raliu. Producătorii promet un paddock



**INCLINAT** Cine bate prea repede pista riscă astfel de manevre spectaculoase sau chiar și o rostogolire zdravănă.

cu peste 15 bolizi. Unii dintre aceștia, cum ar fi de exemplu Audi Quattro, nu poate fi obținut decât după parcurgerea turelor cu o viteză-record.

Pe lângă un comportament realist al vehiculelor, acestea dispun de un model detaliat de avarii. Practic, fiecare componentă a vehiculului se poate distruge prin crash-uri. Astfel de incidente, pe lângă că arată spectaculos, vor influența în mod

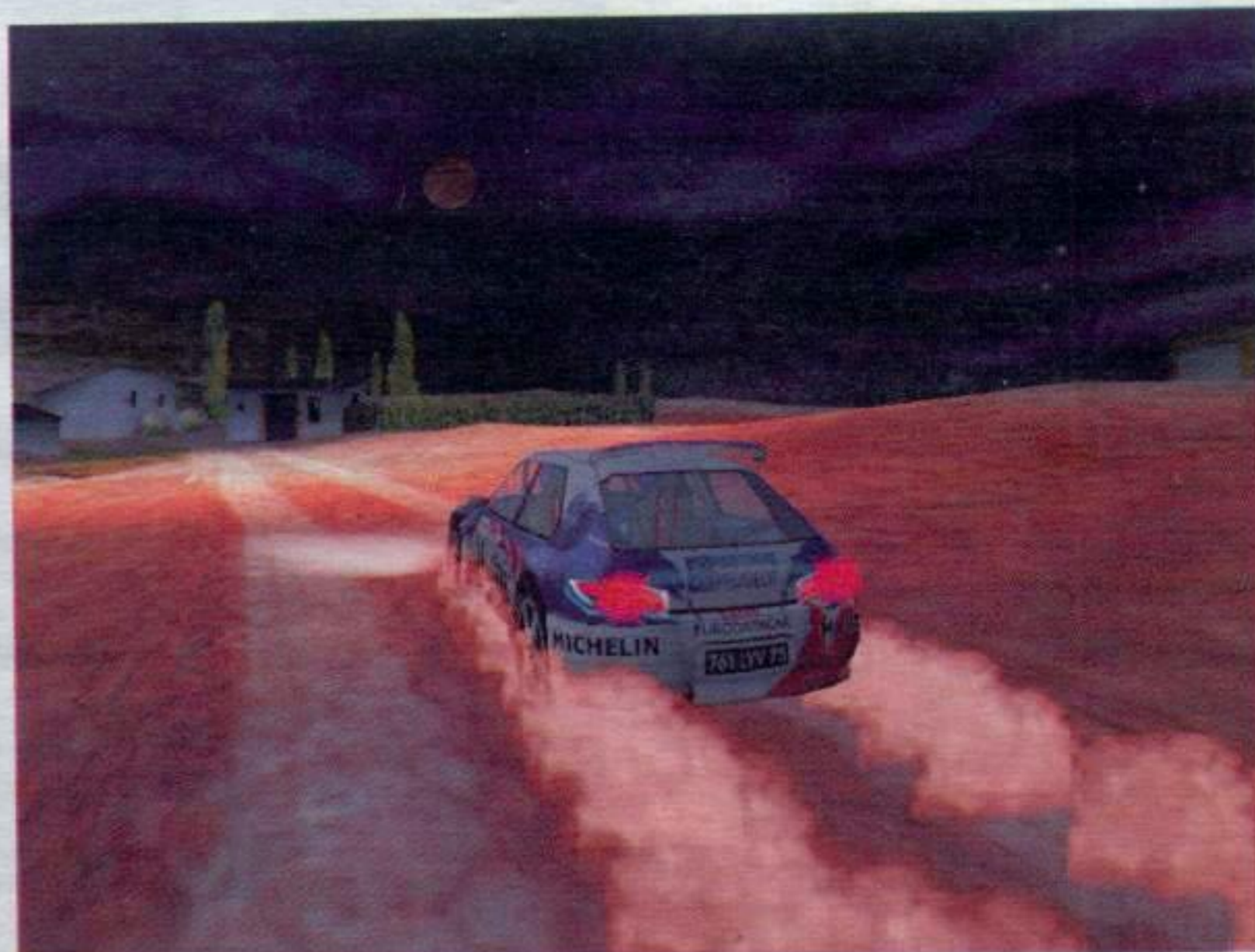
corespunzător și comportamentul bolidului dvs. Dacă de exemplu atingeți spoilerul din spate, la curbele rapide mașina reacționează nervos și iese mai repede cu spatele, datorită tracțiunii reduse.

Sacha Gliss  
Andrei Ritok-Schotsch

**Mulțumită tehnologiei avansate și prezentării elegante, Pro Rally 2001 ar putea deveni periculos pentru maestrul Colin McRae.**



**PERMIS DE RALIU** În școala de șoferi veți învăța manevrele elementare ale sportului de raliu.



**ÎNTUNECAT BINE** Pe programul lui Pro Rally 2001 se găsesc și curse nocturne. Vizibilitatea redusă îi solicită pilotului virtual concentrarea maximă.



e Jay Sound Collection 1



e Jay Sound Collection 2



e Jay MP3 Station



Rave e Jay



Hip Hop e Jay



Dance e Jay



Hip Hop e Jay Vol. 2 Unplugged



Dance e Jay 2



System Shock 2



Unreal Tournament



X Files The Game



Unreal Best Of



Dettagli la pag. 182-186

# Renașterea unui joc

Setting out for a New World: Subtitlul continuării lui Anno 1602 e valabil nu numai din punct de vedere tehnic

■ PRODUCĂTOR Max Design/Sunflowers ■ DISTRIBUITOR Monosit ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim. I/2001 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

## PE SCURT

### Cine se ascunde în spatele lui Anno 1503?

Programarea și grafica sunt realizate de echipa celor șase designeri de la Max Design din localitatea Schladming. Restul, incluzând aici muzica și efectele audio, reprezintă contribuția lui Sunflowers. Conceptul de joc și misiunile sunt dezvoltate împreună.

### De ce Anno 1503 și nu Anno 1703?

Răspunde programatorul Albert Lasser: "Secolul al XVI-lea este al Renașterii, al unei noi ere, ceea ce corepunde optim conținutului jocului."

### Vor exista din nou piraiți cu nume de genul #?!\*\$\$?

Cu toate că fanii Anno și-au manifestat dorința de a nu mai întâlni piraiți în joc, vor flutura și pe mai departe pavilioanele negre cu hârca și oasele încrucișate.

## ■ PEISAJE ÎNFLORITOARE

După numai câteva ore de joc puteți realiza o asemenea așezare minunată.



**PREOCUPAREA PENTRU DETALII** Asemenea picturi murale, versiuni medievale ale graffiti-ului, ornamează clădirile orașelor.

Închipuiți-vă că vă numiți James Cameron, că trebuie să filmați Titanic 2 și să vă depășiți astfel propriul film, deținător al celui mai mare succes al tuturor timpurilor. Într-o situație similară se află producătorii continuării jocului Anno 1503. Countdown-ul a început. În nouă luni, producătorii țin să-l finalizeze. Anno 1503 are, totuși, un mic avantaj față de Titanic, căci vapoarele nu i se scufundă.

Cine ar putea să i-o ia în nume de Grău lui Sunflowers, care vorbește cu fiecare ocazie despre succesul atins cu Anno 1602? Conferința la care a fost anunțat lucrul la Anno 1503 a fost o astfel de ocazie. La acea vreme, o echipă restrânsă, formată din patru programatori din Austria, au conceput cu discreție un produs, l-au lansat pe piață în 1998, iar acum se poate mândri cu peste un milion de exemplare vândute, inclusiv add-on. Anno 1602 are elemente comune cu alți clasici, cum ar fi Civilization; jocul demarează facil chiar și pentru un începător al calculatorului, copleșind apoi foarte repede prin profunzimea sa. Este de fiecare dată o bucurie să urmărești

**Sunflowers a cucerit cu Anno 1602 nu doar insule, ci și peste un milion de inimi.**



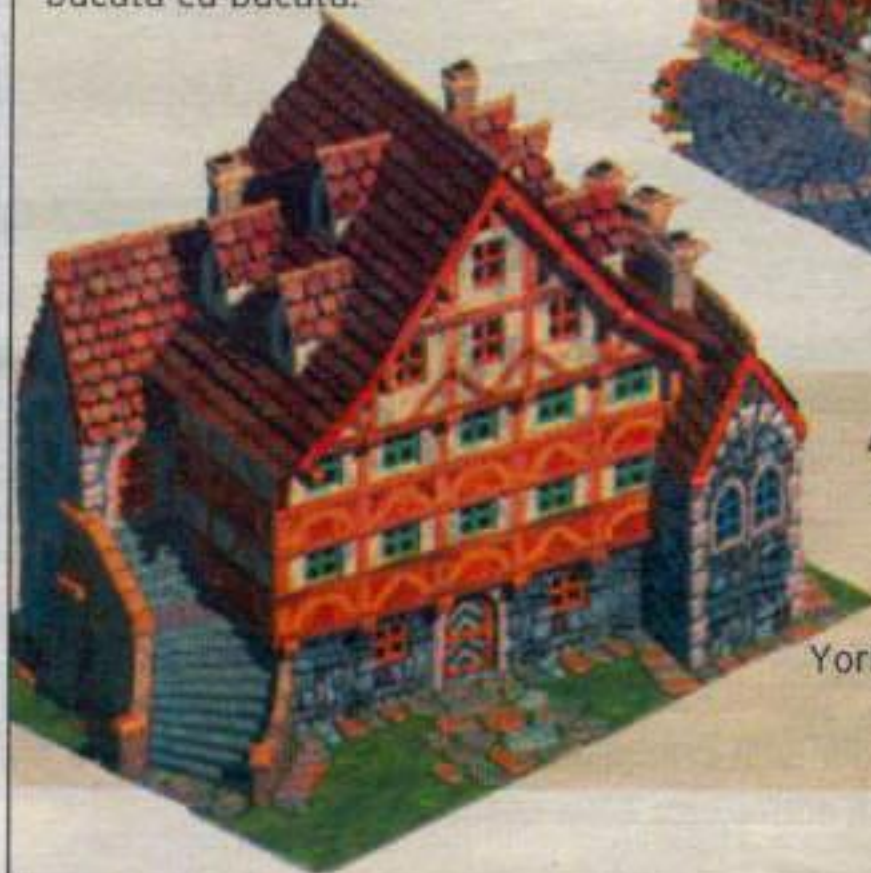
**ORE SUPLIMENTARE** La prezentarea lui Anno 1503, echipa lui Max Design s-a informat asupra tehnicilor medievale de vopsire.

## Ce grafică!

Deoarece engine-ul lui Anno 1602 și-a atins ultimele limite, pentru Anno 1503 a trebuit dezvoltată o tehnologie complet nouă. Iată caracteristicile acesteia:

### Clădiri mărite

Deoarece clădirile au fost modelate din start ca fiind cu ceva mai mari, graficienii au putut integra mai multe detalii. Șindrila acoperișului a fost așezată bucată cu bucată.

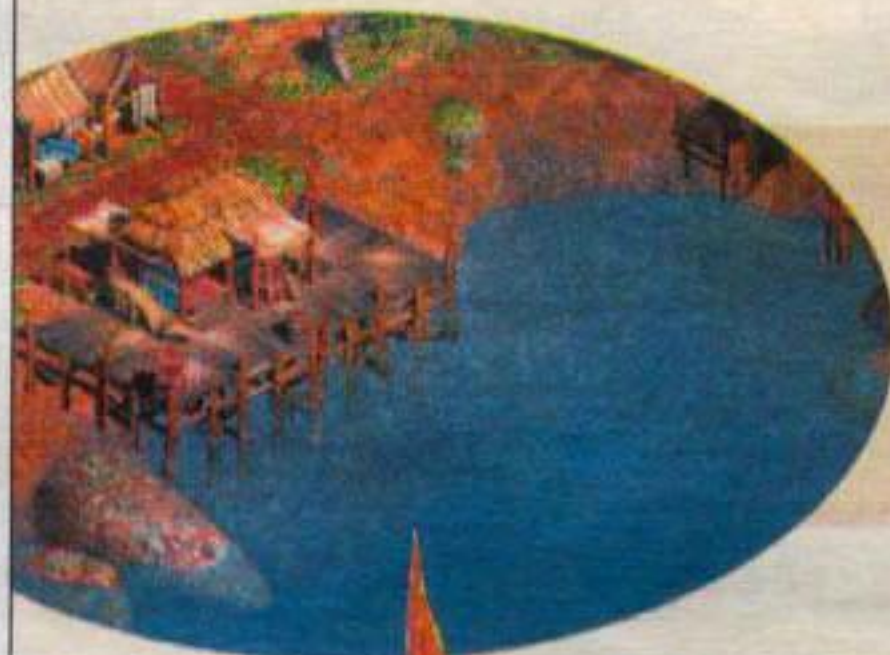


### Așezări naturale

Gata cu efectul tablei de șah. Pentru ca așezările medievale să nu mai semene cu sistemul străzilor din New York, clădirile stau pe propriile temelii.

### Lumea animalelor

Lumea animală din Anno 1503 este populată de mai bine de 30 de specii diferite de animale - de la găină până la leul matur. În funcție de latitudine, veți întâlni canguri, gorile și flamingi.



### Mase de apă în mișcare

Noua grafică face valuri și la propriu. Asupra coastei se năpustesc talazuri uriașe, apele liniștite ținând de domeniul trecutului.

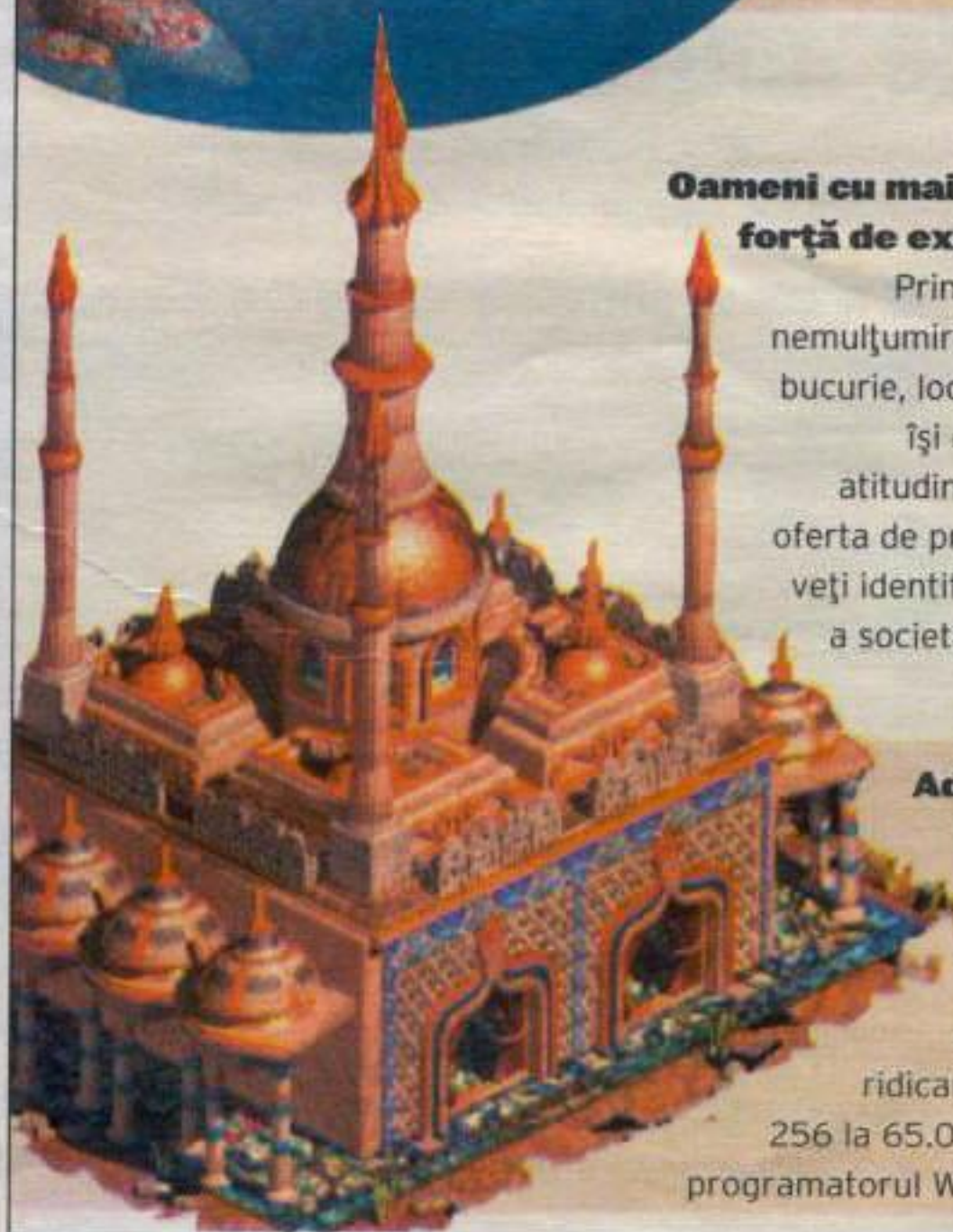
### Oameni cu mai multă forță de exprimare

Prin gesturi de nemulțumire sau de bucurie, locuitorii își exprimă atitudinea față de oferta de produse. Prin îmbrăcăminte veți identifica și pătura corespunzătoare a societății (colonist, comerciant etc.).



### Adâncime mai mare a culorii

"Nu am fi reușit nicidecum să realizăm acoperișurile aurii ale orașelor maure, dacă nu ridicam adâncimea de culori de la 256 la 65.000 de culori", spune programatorul Wilfried Reiter.





**FANTASIA LAND** Minunatele clădiri ale maurilor sunt creații ale graficienei Ulli Koller, care afirmă: "Ca model am luat poveștile din copilăria mea". Arabii sunt unul dintre cele nouă popoare băștinașe.

cum pionierii plini de speranțe pun stăpânire pe o insulă, pentru a ridica pe aceasta în câteva ore o minunată așezare urbană, având inclusiv ateliere meșteșugărești, plantații, piețe, școli, teatre și bineînțeles locuințe.

Inspiratul principiu al *Anno* te face pur și simplu dependent, lucru pe care-l va confirma fiecare "annoholic". Unul dintre motive constă în faptul că multe clădiri de producție - hanuri și teatre - pot fi construite numai dacă populația dvs.

a atins un anumit procentaj de persoane cu un statut deosebit. Se menține în continuare diferențierea în pionieri, coloniști, cetățeni, comercianți și aristocrați. Fiecare pătură presupune existența anumitor produse și clădiri, pentru a putea evolua la treapta următoare. Nu aveți han? Nu aveți rom? Nu aveți catedrală? Nu aveți tutun? Nervii locuitorilor pretențioși se află în acest caz la pământ și vă puteți lua repede gândul de la ambițioasele planuri de expansiune, căci dispuși

să-și achite impozitele sunt doar cetățenii mulțumiți. Faptul că poporul locuiește în clădiri mai sofisticate prezintă încă un avantaj: într-o reședință a aristocraților încapă un număr multiplu de locuitori, comparativ cu o colibă simplă de colonist, iar astfel se face economie de spațiu.

În lumea lui *Anno 1503* nimic nu funcționează fără comerț. Pe insulă nu cresc toate plantele de cultură necesare și nu se poate găsi peste tot minereu de aur sau de fier; la latitudini nordice, de exemplu, nu ați avea prea multe șanse cu plantațiile de cacao. De aceea trebuie să importați mărfuri. În schimb, din alte produse - cum ar fi grâul sau stofele - s-ar putea să produceți în asemenea cantități încât să exportați surplusul, bineînțeles, în schimbul unor monede valoroase. Cantitatea și prețurile se pot seta în mod individual. Cine întreține relații bune cu alte popoare poate să facă afaceri cu acestea și să încheie contracte comerciale. Nu mică e apoi satisfacția adusă de uriașele corăbii ce preiau marfa și vă fac contul să atingă înălțimi uluitoare. Totul ar fi atât de frumos și idilic, dacă nu ar interveni pirajii enervanți și vecinii invidioși, ale căror atacuri regulate vă pricinuesc pierderi considerabile. Dacă nu sunteți atent, de regulă nu pierdeți doar hameiul și melasa, ci și câte un lingou de aur. Cetățile, zidurile orașelor, soldații și tunurile oferă o protecție eficientă împotriva atacurilor. Cine dorește să curețe un cuib de pirajii trebuie să apeleze la navele de război. E bine să escortați cu acestea și vasele comerciale, care,

## Adevăratele noutăți

Pentru că urmașul merituos al lui *Anno 1602* se numește *Anno 1503* și nu *Anno 1815*, echipa producătorilor a venit cu o serie de elemente noi. Iată cele mai importante zece noutăți de care fanii *Anno* se pot bucura deja:

### Tejghele de piață



Tarabele pentru alimente, îmbrăcăminte, podoabe și multe altele înlocuiesc piețele de până acum, care centralizau produsele atelierelor din apropiere.

### 32 nivele de altitudine



Dealurile, văile și munții reduc spațiul de colonizare. *Anno 1503* nu e *SimCity*; terenul care inutilizabil nu poate fi făcut pur și simplu plat cu buldozerul.

### 0 lume de zece ori mai mare



"Mai mult spațiu", au pretins nenumărații fani ai lui *Anno 1602*. Iată că-l primesc. Suprafețele sunt atât de întinse, încât pe aceeași insulă vor încăpea adesea chiar mai multe așezări.

### Noi circuite ale produselor



Pe lângă ferma de oi, va exista acum și o plantație de in. Inul și hameiul pentru bere sunt două dintre produsele despre care am aflat până la ora actuală.

### The fog of war



Altfel decât până acum, insulele nu sunt vizibile de la bun început, ci doar când unul dintre vapoarele dvs. se apropie suficient. O dată ieșite din ceață, regiunile rămân vizibile.



**HAMEI ȘI MALȚ** Ferma de grâne aprovizionază atât berăria, cât și brutăria.



**BINECUVĂNTAT** La orașele mari nu veți scăpa fără a ridica o catedrală.

pe suprafața unei hărți întinse, vor efectua de această dată călătorii extrem de lungi.

Până aici sună ca *Anno 1602*. Unde este diferența față de *Anno 1503*? Cu siguranță, producătorii nu duc lipsă de idei bune. Acestea le-au fost sugerate de nenumărate apeluri pe forumuri, e-mail-uri și scrisori debordând de propuneri. Un best of al acestor idei a intrat și în conceptul nou. Cele cinci piloane de bază ale conceptului *Anno* - descoperire, construcție, colonizare, comerț și apărare - sunt valabile și pentru *Anno 1503*. Deoarece coloniile din *1602* se întindeau de cele mai multe ori pe suprafața completă a



**PORTUL ÎN SIGURANȚĂ** Ca în *Anno 1602*, astfel de porturi servesc la îmbarcarea produselor comerciale pe vapoare. Felul și prețul acestora poate fi setat. Șantierul naval din prim-plan produce nave mult mai avariate decât în *Anno 1602*.

insulei, comerțul se derula în exclusivitate pe cale marină: se setau prețurile, cantitățile și traseele comerciale, după care vapoarele parcurgeau de la sine traseele. La nevoie, mai exista și comerciantul zburător, care intra în acțiune când vecinii nu voiau să se despartă de uneltele, armele și mirodeniile lor nici în schimbul celei mai mari oferte. Acest lucru funcționează exact la fel și în *Anno 1503*. Întrucât harta este atât de mare, vor încăpea mai multe colonii, găsindu-și astfel un rost și

caravanele comerciale cu căruțe și măgari. Insulele 3D se impun cu peste 30 de trepte de altitudine, pot fi rotite prin patru secvențe și pot fi privite de la cel puțin trei distanțe.

Dacă în *Anno 1602* băștinașii au fost doar figuranți, în cel mai bun caz parteneri de afaceri, în viitor vor deveni parte componentă integrală a jocului. La tot pasul veți întâlni igluuri, moschei orientale, wigwam-uri, peșteri preistorice și temple de azteci, în funcție de zona climatică respectivă (deșert, tropice,

**Tactici noi**



Tunurile și arcașii au bătaie mai lungă, de pe ridicături (dealuri, zidurile orașului). Un sistem de indicatoare de traseu vă ajută să ocoliți elegant zonele cu piraiți sau adversari.

**Mai multe nave**



De acum încolo, în calea navelor de război nu mai încap decât cantități mici de bunuri. Prin urmare, vulnerabilele vase comerciale trebuie escortate cu o flotă de război garnisită cu tunuri.

**Comerț pe uscat**



Între diferite orașe ale dvs., precum și spre orașele străine, produsele se pot transporta cu căruțe și măgari. Bineînțeles, maurii folosesc caravane de cămile.

**Pofoare noi**



Cu maurii, aztecii, beduinii, eschimoșii, mongolii și poporul meridional se poate negocia. Nu veți putea însă controla culturile străine.

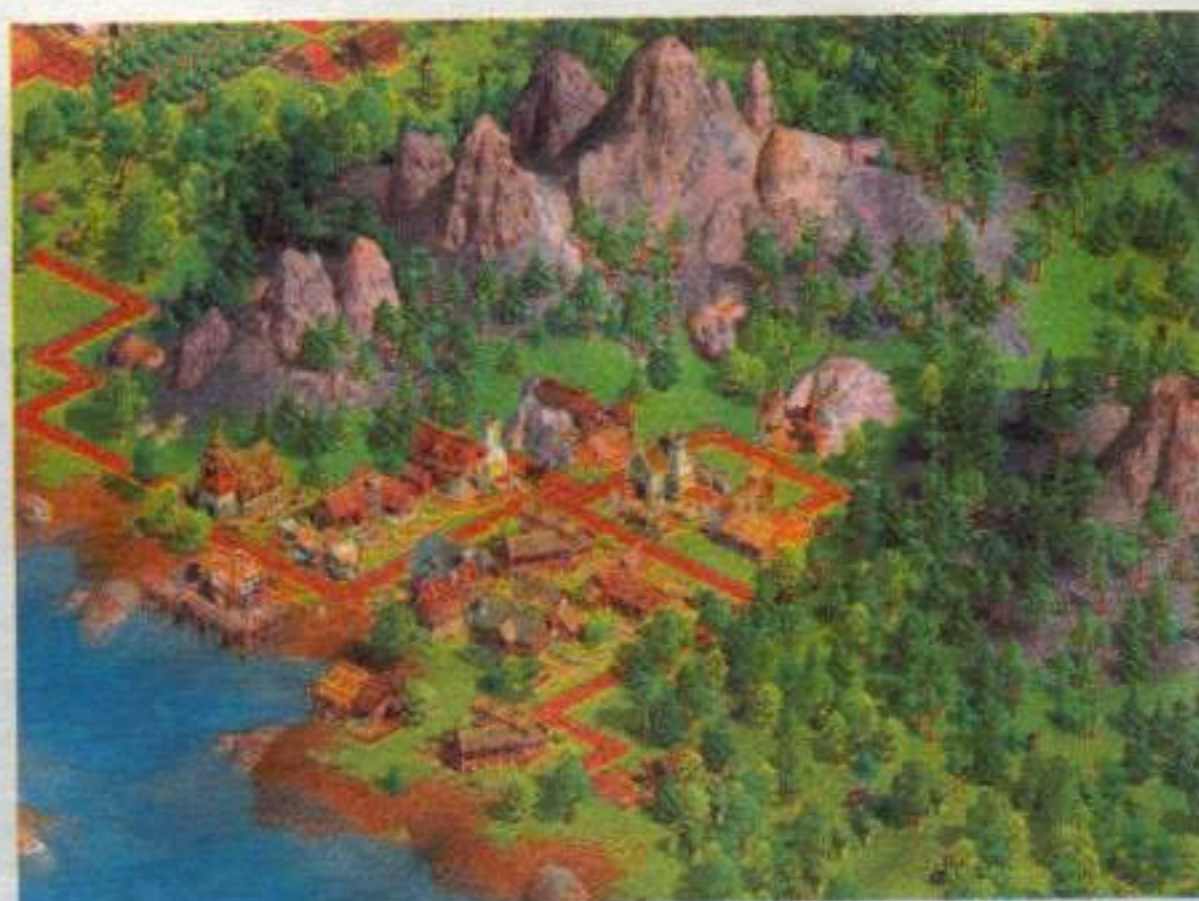
**Clădiri cu upgrade**



Cu ajutorul școlilor bisericești se îmbunătățesc clădirile deja existente. Astfel, sporii productivitatea fermei de grâu sau valorile de atac ale arcașilor.



**ECONOMIE DE PIAȚĂ** În tot orașul sunt presărate tarabe, de la care locuitorii se pot aproviziona cu alimente, materiale, alcool și multe altele.



**O INSULĂ CU DOI MUNȚI** Acest perimetru găzduiește industria fierului. În mină se exploatează minereu de fier, care apoi se topește și se folosește la producția uneltelor și armelor.

Prin grafica extrem de detaliată, Anno 1503 tulbură concurența internațională.

zona temperată). La fel de bine se poate întâmpla să găsiți mai multe popoare pe una și aceeași hartă. Coloniile, bunurile și figurile depind de poporul respectiv; indienii vând, de exemplu, produse din foi de tutun și vor în schimb "apă de foc", adică alcool. Construcția orașelor, comerțul, expansiunea, diplomația, apărarea, comportamentul de luptă, în general forța și slăbiciunile partenerilor controlați de computer sunt mai bine puse la punct decât până acum. Puteți regla individual gradul de dificultate, în scenarii diverse.

Sunflowers a reușit să ne surprindă cu adevărat prin grafica sa puternic îmbunătățită, plină de detalii, care - trebuie s-o spunem deschis - pune la respect chiar și un

*Age of Empires 2*. Iată una dintre multele înnoiri: locuitorii nu se mai deplasează doar pe străzi, ci și pe porțiunile adiacente clădirilor, putând parcurge traseele de-a lungul sau prin spatele gardurilor. Și în continuare se va putea constata dacă există suficiente materii, în funcție de tăietorii de lemne care mânuiesc secura și de numărul sacilor adunați în fața morii. Persoanele care se plimbă prin peisaj își dezvăluie situația socială și meseria pur și simplu prin îmbrăcăminte. Populația își execută muncile cotidiene individual și se comportă coerent; dacă în sat intră un urs sau un leu, locuitorii se baricadează în case și nu ies decât după ce vânătorul a jupuit blana animalului.

*Anno 1503* nu are de ce să se

aștepte la o concurență adevărată. Cu strategia de construcție în formatul *Settlers 4* sau RTS de tipul *Age of Empires 2* nu se poate compara nici *Anno 1602*, nici *Anno 1503*. În timp ce la alte jocuri comerțul joacă un rol secundar, iar războaiele pe cel principal, *Anno 1503* simulează un sistem economic funcțional închis, în care un conflict militar nu reprezintă decât ultimul mijloc, fie în rețea, fie pe Internet. Asemănarea ar trebui făcută mai degrabă cu *Pharaoh* sau cu *Zeus*, care însă se află din punct de vedere grafic cu câțiva ani-lumină în urma lui *Anno 1503*.

Petra Maueröder  
Andrei Ritok-Schotsch

■ ALEEA PALATULUI

Elegantele secvențe video ne arată, de exemplu, construcția unui palat, care necesită resurse enorme.



Orice alte jocuri produse de HAVAS, ACTIVISION, EIDOS, MIDAS, SSI, INFOGRAMES, HASBRO, INTERPLAY și EA, LEARNING COMPANY le puteți găsi la cel mai bun preț! MONOSIT srl Splaiul Unirii 4 bl. B3, sc. 2, ap. 10, București Tel. 01/3302375, 3306352, Fax 01/3306351 e-mail: monosit@rdsnet.ro



DEUS EX

# Pregătit pentru insulă

În a patra aventură, Guybrush se confruntă cu pirați, cu zombie și cu o primă criză a căsniciei

■ PRODUCĂTOR LucasArts ■ DISTRIBUITOR Monosit ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT noiembrie 2000 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

## PE SCURT

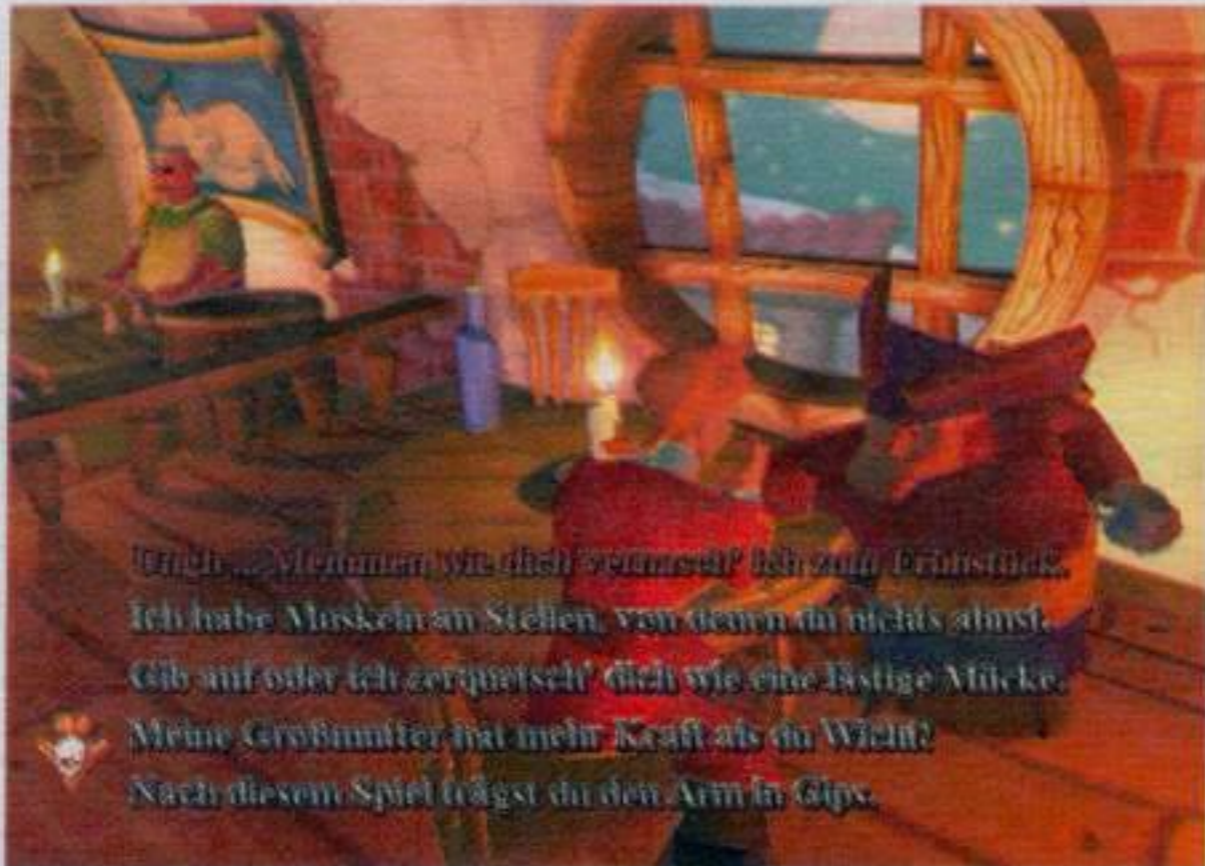
### Este Monkey Island 4 integral în 3D?

Nu. Ca și Grim Fandango, Guybrush și prietenii lui sunt într-adevăr 3D, dar se mișcă pe mai departe în decoruri 2D.

### Cât de cuprinzător va fi jocul?

În total, curajosul pirat are de rezolvat circa 100 de misiuni pentru a salva Monkey Island.

În călătoria sa, trece prin 80 de locuri în care se desfășoară acțiunea, situate pe patru insule.



„Herrn ... Meinem wie dich vermiss! Ich zum Frühstück.  
Ich habe Muskeln an Stellen, von denen du nichts ahnst.  
Gib auf oder ich zerquetsch! Gicht wie eine lästige Mücke.  
Meine Grobnummer hat mehr Kraft als du Weib!  
Nach diesem Spiel trägst du den Arm in Gips.“

**TALKSHOW** După cum ne-am obișnuit, dialogurile la alegere degajă un umor fin.



**LOVE STORY** În sfârșit, Guybrush a reușit să se însoare cu aleasa inimii sale, Elaine, dar prima criză a căsniciei bate la ușă.

**Întoarcerea pe Insula Maimuțelor este inevitabilă. Ne-am format pentru dumneavoastră o primă impresie asupra celei dintâi versiuni, ce poate fi jucată integral, a viitorului hit de aventură.**

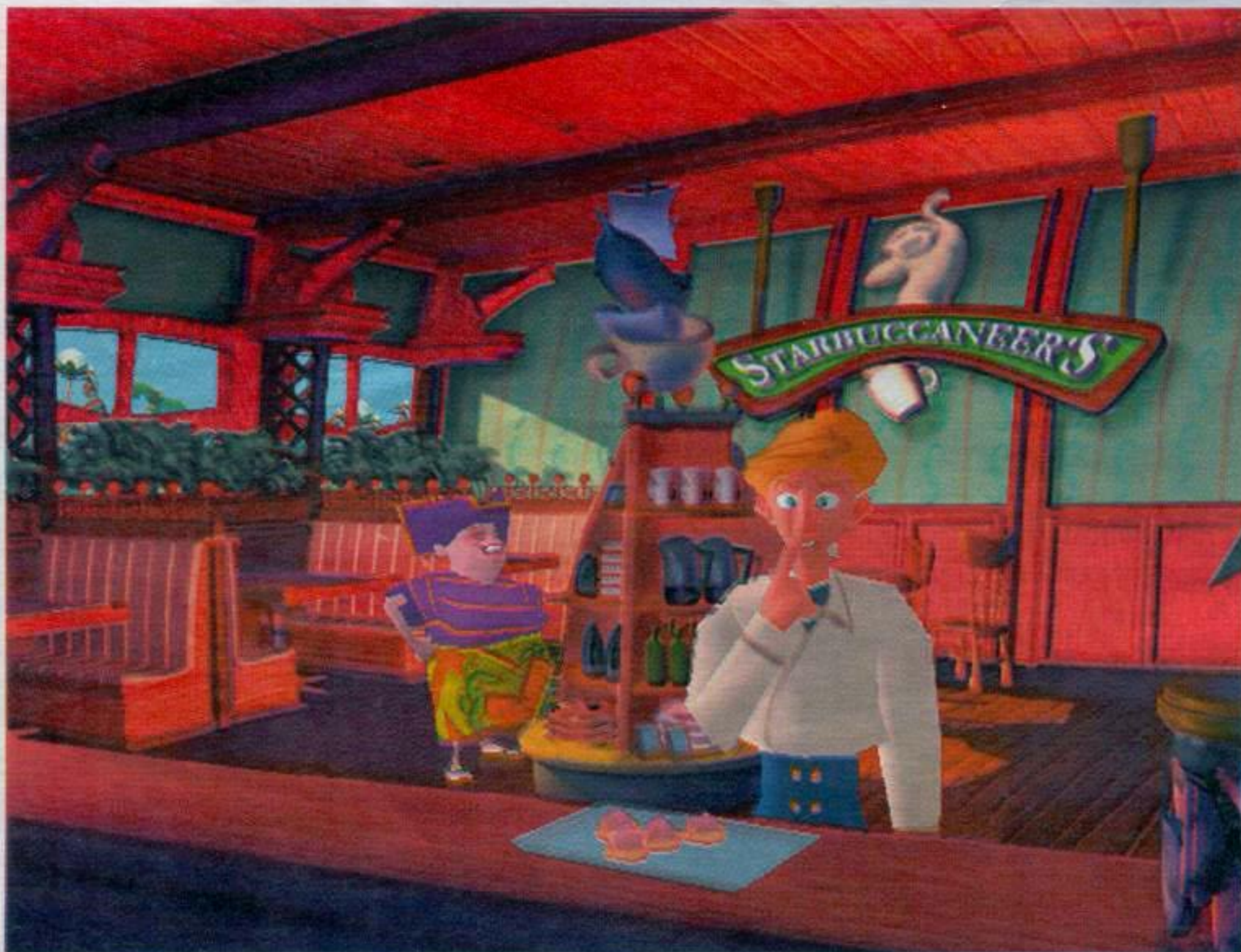
După ce Guybrush Threeepwood, piratul cu numele cel mai trăznit ce-a întins vreodată vecele pe mările lumii, s-a căsătorit cu aleasa inimii sale, la sfârșitul părții a treia

din seria *Monkey Island*, barometrul dă din nou semne de furtună. Abia întoarsă din luna de miere, perechea de vis se și vede confruntată cu o intrigă politică. Pe durata lipsei lor, superba Elaine a fost declarată moartă, iar un carierist cu două fețe, pe nume Charles L. Charles, vrea să acapareze postul de primar, acum vacant. Având în vedere această situație dificilă, dar și alte complicații, nu e de mirare că pacea

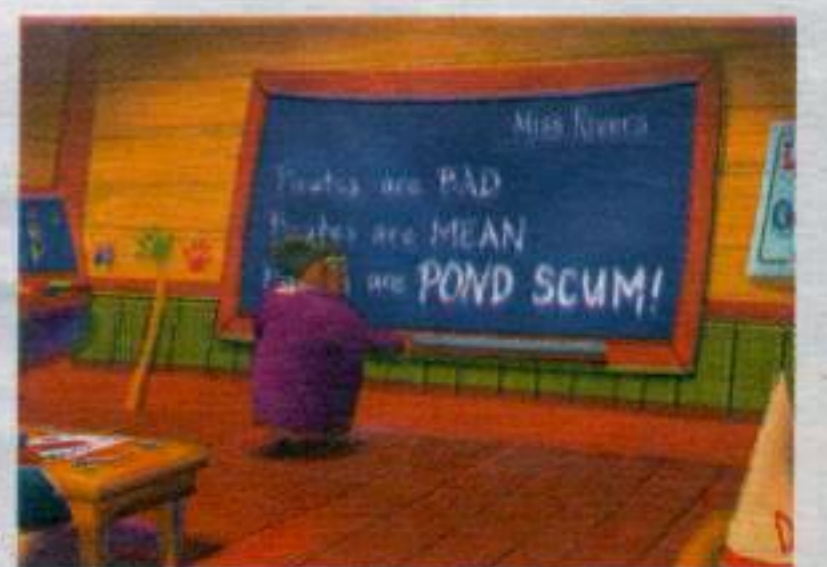
familiei Threeepwood este amenințată.

Cea de-a patra aventură pe Insula Maimuțelor aduce câteva noutăți interesante. În primul rând, personajele Guybrush, Elaine, super-răul Le-Chuck, negustorul de vechituri Stan și toți ceilalți cunoscuți sunt în variantă 3D autentică. Decorurile au rămas în 2D. Un inventar cu dotări inedite, amintind nițel de *Tomb Raider*, permite accesul rapid la cele mai importante componente ale echipamentului. Look-ul este nou, iar comenzile au fost îmbunătățite. Doar conținutul a rămas același; prin umorul său englezesc, dialogurile absurde și multele întâmplări debordând de comic de situație, *Escape from Monkey Island* amintește de primele două părți ale seriei. Fanii aventurii și cei ce au ca hobby pirateria nu au așteptat degeaba. LucasArts se dovedesc încă o dată maeștri ai relansării vechilor succese.

Andreas Sauerland  
Mihele Horia



**CAUTĂND COMORI** Tâmpițelul pirat de jucărie Guybrush este complet 3D, ceea ce nu i-a diminuat cu nimic farmecul, așa cum o dovedește și această imagine.



**PE BĂNCILE ȘCOLII** Se pare că dolofana învățătoare nu are o părere prea bună despre pirați.



# Dragoste pentru detaliu

Urmașul bestseller-ului TBS se bazează pe îmbunătățirea conceptului de joc

■ PRODUCATOR Activision ■ DISTRIBUTOR Monosit ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT decembrie 2000 ■ PRIMA IMPRESIE: foarte bună

## PE SCURT

**S-a schimbat ceva din punct de vedere tehnic față de Call to Power?**

Producătorii se bazează în continuare pe tehnologia 2D. Jocul va rula în modul software.

**Cât de mult va diferi Call to Power 2 de predecesorul său?**

S-a dezvoltat posibilitatea de a construi orașe subacvatice. Nu vor exista colonii spațiale a la Alpha Centauri.

**De ce din numele jocului lipsește "Civilization"?**

Activision nu posedă drepturile numelui, de aceea apare și Civilization 3 ca rezultat al colaborării dintre Sid Meier, Firaxis, Electronic Arts și Hasbro.



**FULL LIFE** De-a lungul a trei scenarii, nu mai trebuie să începeți cu Adam și Eva, ci puteți reconstitui de exemplu cuceririle lui Alexandru cel Mare.

**Principiul cu o vechime de aproape zece ani al lui Civilization fascinează în continuare milioane de jucători. Call to Power 2 este cel mai nou titlu, care transformă oamenii obișnuiți în fondatori de civilizații.**

**D** Scopul jocului este de a construi o civilizație în limitele unei perioade cuprinse între anul 4000 î.e.n. și 2300 e.n., care să facă față civilizațiilor concurente. La prima vedere, Call to Power nu s-a schimbat mult; asemenea hitului din 1999, figurile, vehiculele, clădirile și peisajele nu vor fi accelerate cu tehnologie 3D, acestea trebuind să traverseze harta în lung și-n lat compuse fiind din

grupuri de pixeli. Meniurile la care încă se mai lucrează seamănă cu ferestrele de funcții ale aplicațiilor obișnuite pentru Windows. Deoarece toate acțiunile sunt efectuate turnbased și animațiile sunt elementare, strategii RTS vor duce dorul unor jocuri ca *Age of Empires 2*.

În ce privește conținutul, *Call to Power 2* promite o senzație mai intensivă de joc: fiecare oraș este organizat în mod automat de un primar, căruia îi puteți da ordine

exacte pentru următoarele 20 de runde de joc. Cu cât orașul devine mai mare, cu atât se extinde raza în care unitățile adună materiile prime. Într-un meniu separat puteți urmări ce produse sunt căutate pe piața mondială. Crește numărul tipurilor de unități, al bunurilor și al proiectelor de cercetare. Este posibilă ridicarea unui laborator al orașului, în care se pot cerceta tehnologii noi, indiferent de condiția ecologică a așezării respective.

Sistemul de luptă este mult mai apropiat de realitate decât în *Call to Power*. O bancă de date implementată reglează rezistența fiecărei unități în funcție de caracteristicile adversarului; un grup de cavaleri, de pildă, nu poate nimici un bombardier. Oferta mijloacelor pentru apărarea unui oraș a fost extinsă. Tehnologii noi, ca scuturile ionice, îngreunează asediul și ocuparea așezărilor. Personajele neobișnuite, ca de exemplu negustorul de sclavi, pot fi acum demascate de alte personaje, așa că în modul single player sau multiplayer nu veți fi nevoit să irosiți prea multă energie pentru eliminarea unor astfel de figuri.

Peter Kusenberg  
Andrei Ritok-Schotsch

**Noutățile părții 2 nu sunt spectaculoase, dar adevăratul fan Civilization va aprecia îmbunătățirile.**



**CUTIA CU SURPRIZE** Vă stau la dispoziție clădiri și unități inedite. Ca veritabilă minune a lumii, veți construi Via Appia, care va înlesni comerțul.



**LUCRĂRI DE ÎNTREȚINERE** Sistemul de lupte se prelucrează complet. Oamenii de peșteră nu vor putea elimina tunari. S-a stabilit în cazul fiecărei unități ce altă unitate o poate învinge.

# Nervi de oțel

Jocul de cult pentru PlayStation este în sfârșit compatibil și cu PC-ul dumneavoastră

■ PRODUCĂTOR Konami ■ DISTRIBUITOR Microsoft ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT noiembrie 2000 ■ PRIMA IMPRESIE Bună

## PE SCURT

### A fost îmbunătățită grafica pentru versiunea PC?

Da, și încă vizibil. Motoarele 3D, texturile finisate și rezoluțiile de până la 1.024x768 dpi fac ca versiunea PlayStation să pară învechită.

### Pot să salvez oricând?

Da, însă jocul nu reîncepe chiar din punctul în care ați abandonat, ci la ultimul punct de control pe care l-ați activat.



**INTĂLNIRE CU SPIDERMAN?** Domnul în costumație ușoară și caraghioasă este Liquid Snake, liderul grupării teroriste.



**BĂGAT ÎN CORZI** Cu puțin noroc, Snake nu va fi descoperit atât de repede de dușman, dacă se lipește astfel de perete.

**Să te ascunzi, să te târăști și să distrugi adversarul care e bine ascuns. Cei ce cred că târâșul în 3D există doar din timpul pungașului Garret se înșeală amarnic. De câțiva ani încoace, un agent secret pe nume Solid Snake bănuie pe câmpurile de joc ale consolelor din lumea întreagă.**

În 1987, când a apărut prima serie din Metal Gear, acest joc a avut impactul unei bombe. Era o epocă în

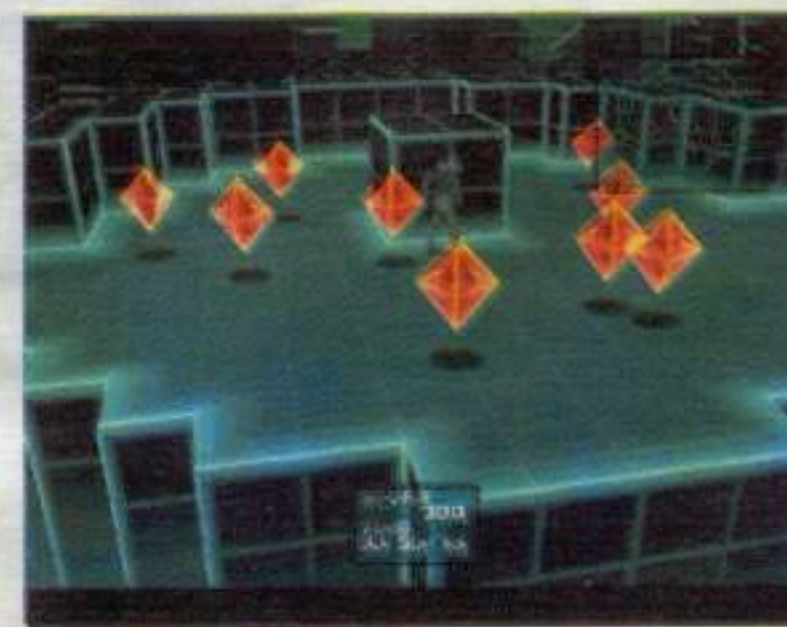
care majoritatea jocurilor erau simple shootere, colorate și săltărețe. Principiul de bază al jocului a avut un efect aproape revoluționar: în loc să-ți croiești drum printre hoarde de inamici, trebuia să eviți conflictele și să-ți păcălești dușmanul, fără să faci uz de forță. Era o idee genială, care a sfârșit prin a atinge aproape perfecțiunea în *Metal Gear Solid*. Versiunea PC a jocului va fi inaugurată chiar în acest an.

Sunteți în rolul fostului agent Solid Snake, care, aflat într-un depozit de arme din Antarctica, trebuie să neutralizeze în 24 de ore o grupare teroristă. Dacă nu reușește, răufăcătorii vor declanșa o catastrofă nucleară. Timpul se scurge inexorabil, iar Snake luptă și se târăște pe terenul ostil, păcălește teroriștii și sisteme de supraveghere, intră în legătură cu femei frumoase, înlătură dușmani cu ajutorul puștii cu lunetă, păstrând tot timpul contactul cu cartierul său general. Spre deosebire de *Final Fantasy* sau *Resident Evil*, varianta PC a *Metal Gear Solid* nu suferă de neajunsuri puerile. O grafică opulentă, condiții de comandă îmbunătățite și un conținut mai cuprinzător (pe lângă programul de bază, pe cele două CD-uri se află și diferite bonusuri cu așa-numita VR-Mission) ar putea face din acest thriller un rival serios al lui *Deus Ex* sau *Dark Project*.

Andreas Sauerland  
Mihele Horia



**ATENȚIE, GARGANĂ!** Ascunzătorile bune și nervii de oțel pot salva câteodată viața în adevăratul sens al cuvântului. Paznicul patrulează liniștit, nebănuind că-l așteptați cu piedica trasă.



**PACHET CADOU** Pe CD găsiți și așa-numitele VR-Mission.

# Facă-se voia zeilor

De la piramide la Acropole: Construiți-vă orașul de vis și dobândiți grația nemuritorilor

■ PRODUCĂTOR Impressions Games ■ DISTRIBUITOR Monosit ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT noiembrie 2000 ■ PRIMA IMPRESIE Bună

## PE SCURT

**La ce noutăți și îmbunătățiri mă pot aștepta din partea lui Zeus?**

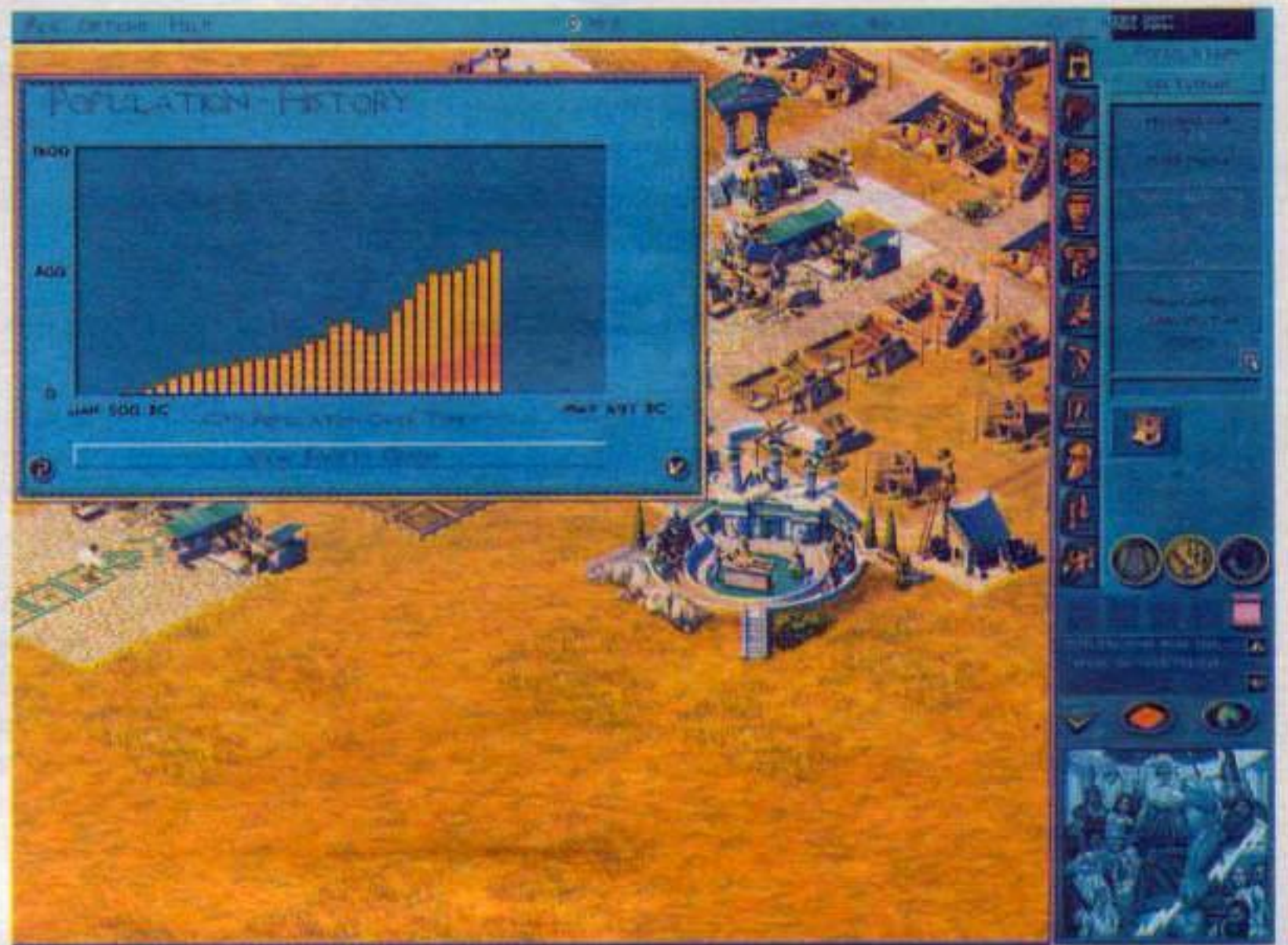
Sunt prea multe pentru a le putea prezenta detaliat. Pe lângă o suprafață de folosire lărgită și degajată de leșt, Zeus aduce noi elemente ale mitologiei grecești, iar invidia orașelor învecinate și opțiunile militare nu vă lasă timp să vă plictisiți.

**Ce ne puteți spune despre grafică?**

Și aspectul grafic a fost îmbunătățit. Față de imaginea oferită de *Pharaoh*, clădirile și figurile în Zeus sunt mai mari, mai colorate și mai pline de detalii.

**Incursiunea în Antichitate continuă. După ce ați colonizat cu succes Imperiul Roman și regatul faraonului, Zeus vă răpește în lumea înțesată de legende a Greciei antice.**

**V**remuri grele pentru orașul războinic Sparta. Cândva, trufașa metropolă grecească a fost lovită de mânia zeilor, iar acum are urgentă nevoie de un guvernator capabil, care să-și asume misiunea reconstrucției. Producătorul primei opere *Pharaoh* vă dă dumneavoastră sarcina de a îndeplini rolul acestui politician în devenire. Pentru început, vă așteaptă ca de obicei o bucată stearpă de pământ, pe care trebuie să o transformați cu iscusință, cu ajutorul zeilor și al unui pumn de drahme, într-o metropolă înfloritoare. La o primă analiză, față de *Pharaoh*, nu s-au schimbat prea multe în desfășurarea jocului; printr-un clic, dați și acum terenuri de construcție supușilor, construiți un sistem de străzi funcțional și ameliorați economia și cultura prin construcții speciale. O privire asupra barei de meniu arată însă că Zeus vine cu multe noutăți. În primul rând,



**VIZIBILITATE** Zeus vă prezintă toate informațiile importante direct pe imaginea de joc. Fereastra info din dreapta sus înlocuiește imaginile de la jocurile predecesoare.

s-a scăpat de textele îndrumătoare. Puteți acum citi toate informațiile importante fără a vă scăpa nici o clipă perspectiva de ansamblu a orașului. Într-o fereastră a barei de meniu se găsesc informații privind toate domeniile administrației, cum

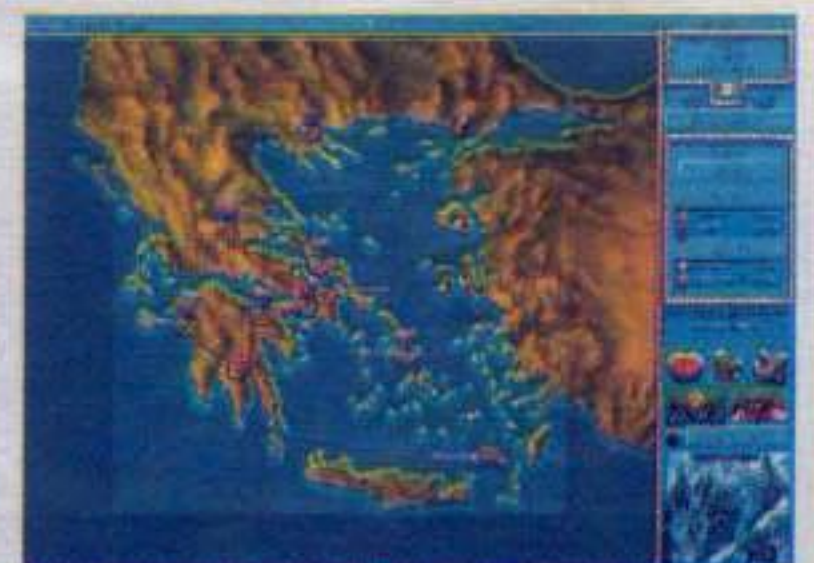
ar fi economia, construcțiile sau armata. Astfel, puteți controla tot timpul numărul caselor nelocuite sau cel al imigranților. Pe lângă astfel de îmbunătățiri tehnice, vă așteaptă diverse noutăți privind conținutul jocului. Zeii, monștrii și eroi au un rol și mai important decât în jocurile anterioare. Nemuritorii trec acum pe străzile orașului dumneavoastră pentru a se recomanda ca patroni spirituali, iar dacă vă alegeți un zeu favorit, ceilalți titani se vor supăra imediat și vor trimite bestii sângeroase drept îngeri ai răzbunării.

La fel de mult s-a lucrat și asupra hărții lumii și a comerțului cu celelalte orașe. Cine este tot timpul în criză de bani și își stoarce partenerul pune în pericol circuitul mărfurilor.

Sascha Gliss  
Mihele Horia



**PARADA MODEI** Zeița vânătorii, Artemis, în trecere pe bulevardul orașului dumneavoastră. Dacă îi construiți un complex de temple, alegând-o drept zeităte protectoare, probabil îi veți înfuria colegii.



**LUMEA NU-I MAI ÎNCAPE** Harta servește la rezolvarea problemelor diplomatice.

# Archer, preia controlul!

În fustă mini împotriva gangsterilor: Cate Archer este noua stea în galeria agenților speciali

■ PRODUCĂTOR Monolith/Fox Interactive ■ DISTRIBUITOR Best Computers ■ TERMEN DE APARIȚIE noiembrie 2000 ■ PRIMA IMPRESIE Foarte bună

## PE SCURT

**Eroina e cumva daltonistă? De ce poartă un costum atât de viu colorat?**

Pentru că în anii '60 asta era la modă. No One Lives Forever trebuie să vi-l închipuiți ca pe o imitație James Bond într-un look Austin Powers. Derapajele gustului vestimentar țin aici de originalitatea atmosferei.

**Poate delicata eroină să manipuleze un lansator de rachete?**

Desigur. Pe lângă aceasta, în repertoriul ei se găsesc și arme deghizate, cum ar fi rujuri explozive și sticlute cu parfüm ucigaș.

**James Bond are o concurentă nu chiar venită cu pluta. Cate Archer este inteligentă, frumoasă, energică și periculoasă.**

**În acțiunile sale, agenta specială, stilată ca un fotomodel dintr-un prospect *Swingin' Sixties*, își face colegii masculini să pălească.**

**O** dată cu legendarul succes al aventurieri Lara Croft și extravagantele grafice ale Juliei Strain, a devenit limpede că eroii din jocurile PC nu trebuie să fie neapărat pachete de mușchi sau coloși transpirați debordând de testosteron, în stilul lui Cutter Slade sau Duke Nukem. Un pic de intuiție și eleganță feminină au de

cele mai multe ori același efect. Atâta stil cât prezintă Cate Archer, eroina principală din jocul de acțiune *No One Lives Forever*, nu a avut încă nici un alt personaj feminin. În cizme albe de piele, minijupe în carouri sau costume psihedelice lipite pe corp, aceasta îndeplinește misiunile organizației de agenți secreți UNITY, pentru a neutraliza răpitorii unui ambasador american. În căutarea răufăcătorilor, dă peste o organizație secretă numită HARM, al cărei scop este - nici nu se putea altfel - preluarea controlului lumii.

Nu doar story-ul ne amintește de story-urile clasice ale lui James Bond. Veți constata și în misiuni că *No One Lives Forever* trece cu mult



## ■ DEADLY AND BEAUTIFUL

Ucigătoare și în pas cu moda. Lumea interlopă se cutremură la apariția acestei eroine.



**PLANIFICAREA MISIUNII** Îmbrăcată întotdeauna șic, Cate Archer se prezintă la raport. Din păcate, nu veți vedea costumele pline de stil ale agentei decât în secvențele intermediare.

de ceea ce poate oferi un 3D-shooter obișnuit. În loc să vă croiți calea cu lansatorul de rachete prin labirinturi subterane interminabile, veți avea de-a face cu situații variate, cascadorii palpitante și investigații secrete. Trebuie să apărați de atentatori un politician miop și bătrân, cu ajutorul puștii cu lunetă, sau să eliminați după o deturnare nefericită a unui avion teroristi în cădere liberă și fără parașută. Pe Cate o controlați în toate aceste evenimente din perspectiva proprie, tipică genului. Veți putea arunca o privire asupra atrăgătoare protagonistă doar în nenumăratele secvențe intermediare. Asemănător jocului

**Cascadorii amețitoare, arme originale și costume trăsnete. Cate Archer ar putea deveni o Lara Croft a fanilor de acțiune.**

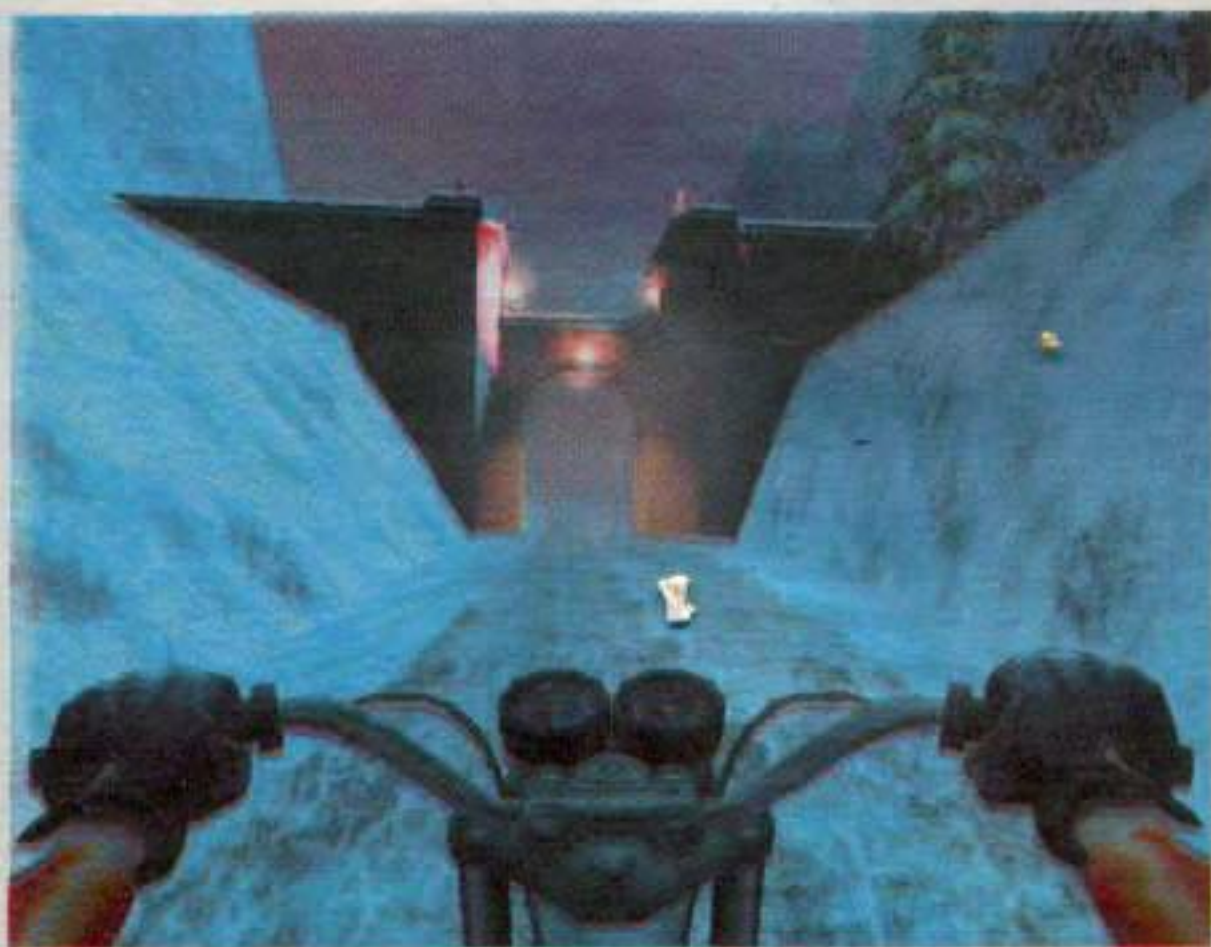
Deus Ex, aveți în multe situații posibilitatea de a alege cum să vă abordați adversarii: utilizarea brută a forței, aruncând la grămadă grenade sau trăgând cu revolverul e la fel posibilă ca atacurile din spate. De multe ori, superioritatea numerică a adversarului vă silește să vă furișați tiptil și pe cât posibil nedescoperit prin clădirile ocupate și prin holurile aparent goale ale hotelurilor. Dacă vă decideți asupra căii ofensive, pe lângă clasicele

revolvere, puști și flinte cu alicie, vă stau la dispoziție și arme mult mai elegante și mai originale. Rujurile explozive, gazul somnifer din sticluța de parfum și un cățel electronic pentru distragerea atenției câinilor de pază își găsesc suficient loc în orice poșetă și garantează efectul-surpriză asupra adversarilor.

În versiunea de testare care am avut-o la dispoziție, grafica lui *No One Lives Forever* a făcut deja o impresie excelentă. Fanii filmelor ca Austin Powers vor putea admira înainte de toate costumația extravagantă a agentului Archer. Ceilalți se pot bucura de scenele variate, animația realistă și efecte de explozie ce merită văzute, toate fiind posibile grație noii tehnologii Lith-Tech 2.5. Parodia James Bond este întreținută și prin dialogurile spirituale, iar prin muzica Easy Listening devine de-a dreptul irezistibilă. Chiar și în cea mai periculoasă situație, frumoasa eroină își face timp pentru a rosti o poantă. Accentul ei scoțian - să ne ferească zeul jocurilor de o localizare completă! - contribuie și el la crearea unei note degajate.

În orice caz, rămânem pe poziții. În caz că jocul apare într-adevăr la timp, se va vedea dacă *No One Lives Forever* conține doza de autoironie necesară acestui gen.

Andreas Sauerland  
Andrei Ritok-Schotsch

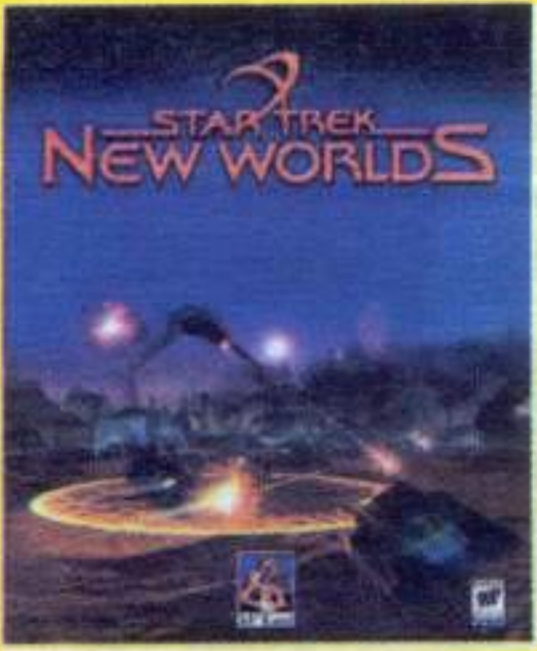


**EASY RIDER** Vă veți deplasa destul de des cu motocicletă. Printre vehiculele utilizabile se numără și un snowmobil.



**AVARII LA CAROSERIE** Mașina cu care gangsterii încercau să fugă a fost distrusă de agenta Archer cu ajutorul unui ruj exploziv.

Star Trek: New Worlds



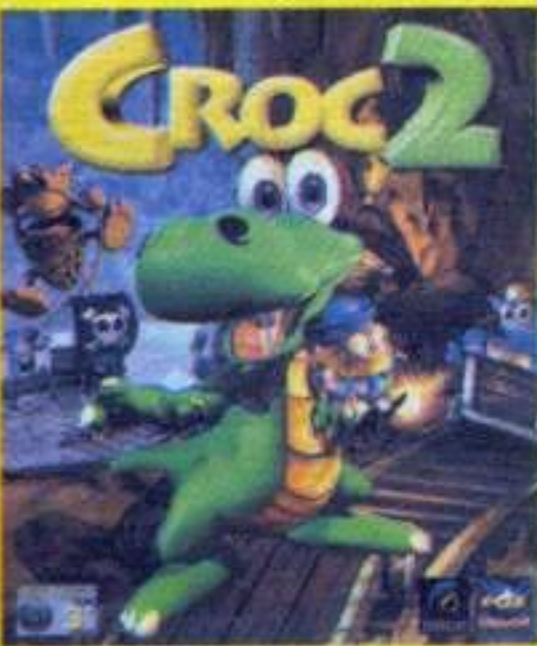
Bugs Bunny & Taz Timebusters



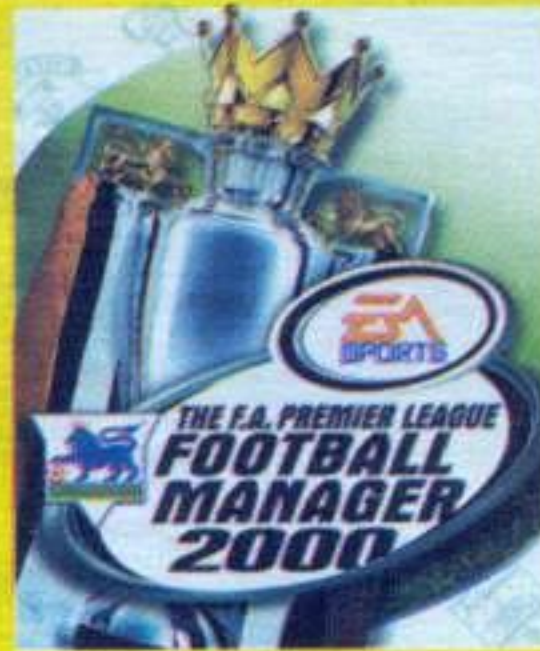
Blade Runner Classic



Croc 2



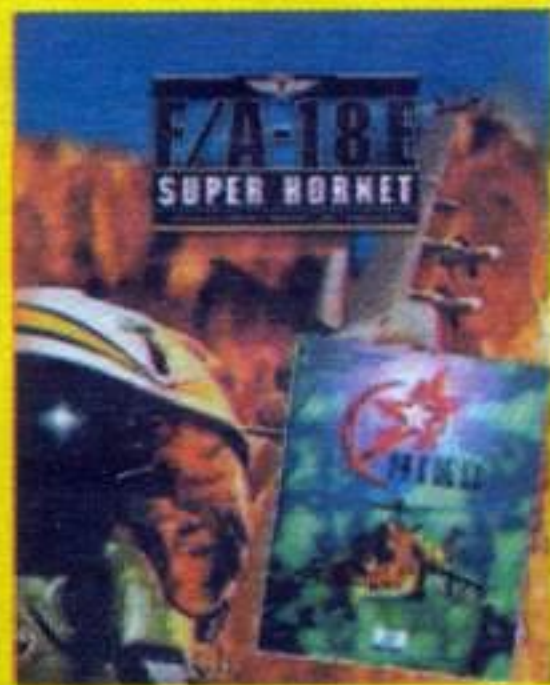
Football Manager 2000



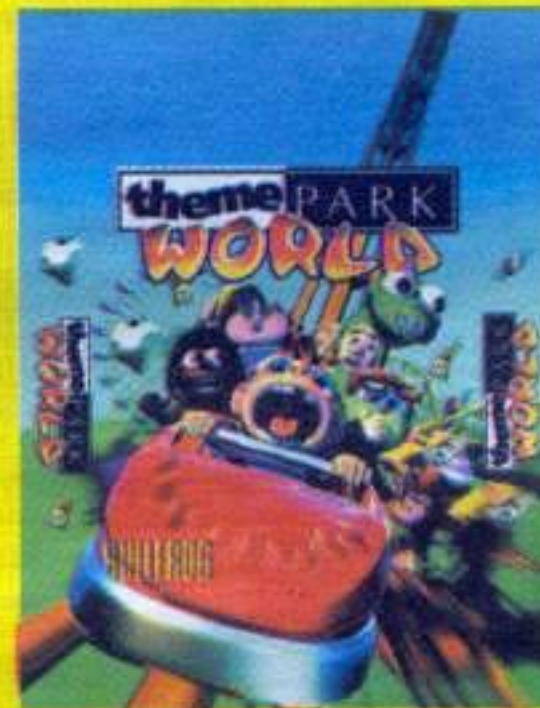
Croc Classic



F/A - 18



Theme Park World



Wacky Races



Need For Speed II



F1 2000



F/A - 18 Mission Disk



Detalii la  
pag. 182-186

# Prezentarea sistemului de testare

Care sunt criteriile noastre de punctaj?

De la PC-Games vă puteți aștepta la o consiliere obiectivă a cumpărătorului. Pe această pagină aflați ce criterii intră în discuție.

În zilele noastre se plătesc în medie 140\$ pentru un joc. În loc să cadă pradă ambalajelor lucioase, pozelor sau campaniilor publicitare, cititorii PC-Games se bazează pe părerea fondată a echipei de la cea mai cumpărată și mai citită revistă de jocuri PC. În timp ce în casele cu opinii puteți regăsi părerea persoanei care a testat jocul, asupra punctajului de satisfacție la joc decide întreaga redacție, în conferințe de multe ori încinse. Avantajul clar: înclinațiile personale nu influențează testul PC-Games.

Persistența motivației, grafica, sunetul, comportamentul începătorilor, profunzimea jocului - toate acestea apar în test. Următorii factori însă nu influențează testul:

- prețul de vânzare
- cerințele de hardware

Însă jocurile care nu funcționează nici la cea mai bună configurație posibilă sunt depreciate. Un joc cursiv ar trebui să fie garantat măcar pe un sistem high-end.



Jocurilor deosebit de bune și/sau inovative, de care sunteți fascinați, indiferent de preferințele de gen, PC-Games le acordă Award-ul.

### În comparație

Aici am comparat candidatul cu tematică de jocuri sau cu alternative tematic asemănătoare. Marcajul de culori indică următoarele categorii:

Clase calitative:

- Albastru** Clasa de referință
- Verde** Clasa superioară
- Galben** Clasa mijlocie superioară
- Portocaliu** Clasa mijlocie
- Roșu** Clasa inferioară

### Carnetul de note

Grafica, sunetul, controlul modurile multi-player sunt notate într-un sistem cu șase trepte; descrierile scurte asigură transparența testului PC-Games.

### Configurația minimă

Această configurație este dată de producător simbolizând minimul absolut.

### Configurație recomandată

Pentru o satisfacție adevărată PC-Games vă recomandă următoarea configurație de Hardware.

REZULTATUL TESTULUI	Candidatul
<b>IN COMPARAȚIE</b> Alternative prezentate pe scurt <b>Candidatul</b> Aici găsiți o mică descriere a candidatului în comparație cu alte jocuri asemănătoare. <b>Joc comparativ 1</b> Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător <b>Joc comparativ 2</b> Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător <b>Joc comparativ 3</b> Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător <b>Joc comparativ 4</b> Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător	<b>GRAFICĂ</b> ..... Notă O scurtă descriere a graficii jocului <b>SUNET</b> ..... Notă O scurtă descriere a sunetului și a muzicii <b>CONTROL</b> ..... Notă O scurtă descriere a controlului jocului <b>MULTIPLAYER</b> ..... Notă O scurtă descriere a modului multi-player <b>NECESAR</b> Pentium X X MB RAM XxCD-ROM HDD: 10 MB <b>RECOMANDAT</b> Pentium X 64 MB RAM 8xCD-ROM HDD: 10 MB <b>GRAFICĂ</b> X Software X 3Dfx/Glide X Direct 3D X Open GL <b>SUNET</b> X EAX (SBLive!) X Aureal 3D X Dolby Surround <b>MULTIPLAYER</b> Număr maxim de jucători Single PC 2 Rețea 4 Internet Număr de jucători CD-uri/pachet <b>CONTROL</b> Force-Feedback
<b>99% SATISFACȚIE</b>	

### SATISFACȚIA

Cel mai important: notarea "satisfacție" ne dă informații despre calitatea jocului. Aveți în vedere aranjarea culorilor claselor individuale.

### Standarde grafice

Toate standardele grafice suportate.

### Standarde de sunet

Toate standardele de sunet suportate.

### Modul multiplayer

Rubrica pentru fanii partidelor pe rețea și pe Internet. Aici găsiți informații despre:

- Numărul maxim de jucători pe un PC, în rețea și pe Internet
- Numărul de CD-ROM-uri originale necesare
- Numărul de CD-ROM-uri pe ambalaj

Centru de testare	Numele jocului
<b>X Instalat și funcționează</b>	

### Sascha Pilling

Jocul oferă grafică high-end pentru toți. Performanțe foarte bune și pe hardware mai vechi.

- Sprijină rezoluții până la 1.600x1.200 puncte
- Instalări diferite pentru DirectX și Glide
- Câte trei dimensiuni diferite de instalare pentru o performanță optimă
- Versiunea de testare are încă probleme cu DirectX7

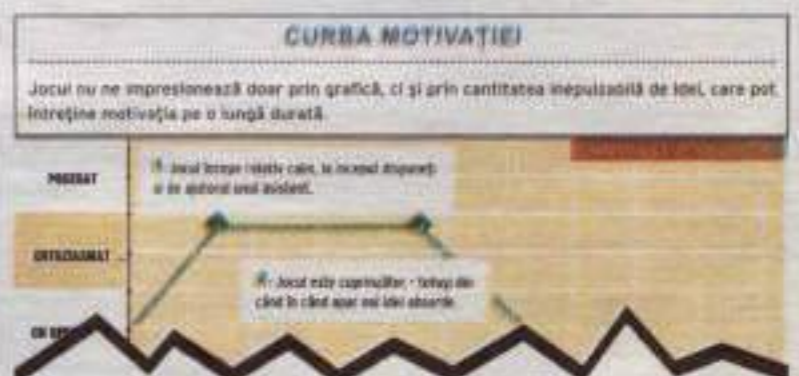
Tehnicianul PC-Games, Sascha Pilling, vă arată cum puteți stoarce mai multă viteză din jocul discutat.

Jocul funcționează astfel pe PC-ul dvs.

PROCESOR	RAM	DirectX 7	DirectX 8	DirectX 9	DirectX 10	DirectX 11
Voodoo2 (Element Master 3D II)	640 x 480 800 x 600 1024 x 768	✓	✓	✓	✓	✓
Voodoo Banshee (Element Master Fusion)	640 x 480 800 x 600 1024 x 768	✓	✓	✓	✓	✓
Voodoo3 (Element Master 3D II)	640 x 480 800 x 600	✓	✓	✓	✓	✓

Pe o grilă în culori puteți recunoaște la prima vedere ce performanțe va atinge un joc pe PC-ul dvs.

Plăci	Chip	Open GL	Direct 3D	Glide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✓	✓	✓
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✓	✓	✓
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Voodoo3 2000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3500	Voodoo3	✓	✓	✓
ATI Rage Fury	Rage128	✓	✓	✗
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✓	✓	✗
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✓	✓	✗
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✓	✓	✗
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✓	✓	✗
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✓	✓	✗
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✓	✓	✗



Cum evoluează satisfacția în decursul mai multor ore? Vă oferă programul o plăcere de săptămâni sau vă pierde cheful deja după câteva ore? Pe curba de motivație puteți urmări "cât de ușor se intră într-un joc" (pentru începători), ce probleme se pot ivi și când buna dispoziție poate fi periclitată.



■ **LUPTĂ NEDREAPTĂ?**

Nicidecum. Eroii dumneavoastră sunt suficient de copti chiar și pentru astfel de monștri gigantici de la nivelurile superioare.



# Întâlnire crucială

Incredibila profunzime a imaginii și virtuțile RPG instalează Baldur's Gate în vârful piramidei

## FACTS

■ PRODUCĂTOR BioWare ■ DISTRIBUITOR Best Computers ■ PREȚ cca. 45 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT octombrie 2000 ■ Interzis sub 12 ani

## PE SCURT

- 130 tipuri de adversari
- peste 300 de spell-uri
- peste 200 ore de joc
- soluții diferențiate după comportament (bun, rău, neutru)



**Se întunecă din nou și iarăși vă chinuiesc vise înfricoșătoare. Nu puteți decât intui ce reprezintă de fapt groaznicile viziuni. Oricum, e sigur că ele se leagă de Bhall, zeul înfricoșător al morții. Trebuie să vă luați din nou soarta în mâini și să pătrundeți în fantastica lume din *Baldur's Gate 2*.**

Ce condiții trebuie să îndeplinească un RPG pentru a fi genial? În primul rând, contează scenariul, iar cel din *Baldur's Gate* este aproape neverosimil de complex, la nivelul său ridicându-se poate doar *Planescape Torment* sau primele părți din saga *Ultima*. În timp ce alți producători devin plictisitori și enervanți prin folosirea acelorași teme cu mici variațiuni, BioWare a pus în scenă o lume a jocului aproape perfectă. Dacă în alte RPG-uri camarazii dumneavoastră sunt simpli însoțitori tăcuți, trupa de eroi din *Baldur's Gate* trăiește prin relații, sentimente și interacțiuni între personaje. Iar dacă de obicei strălucitorii eroi salvează lumea de forțele răului, în *Baldur's Gate* protagonistul se luptă cu soarta și se poate dezvolta



**EVE OF THE BEHOLDER** Printre clasicii monștri ai RPG-urilor de fantezie, malefici din cale-afară, se numără BEHOLDER. Din fericire, de partea noastră în luptă se află un golem.

multilateral. Binele și răul nu pot fi însă tot timpul deosebite, în ciuda comentariilor colegilor dumneavoastră. Imperiul fantastic este plin de intrigi, nelegiuiri și personaje cu două fețe, iar dumneavoastră și camarazii sunteți puși în aceeași

oală. De multe ori trebuie să luați hotărâri importante, fie din convingere, fie din pragmatism, fie pur și simplu pentru a vă îndeplini datoria. În câteva cazuri trebuie să luați deciziile despre care credeți că provoacă răul cel mai mic, ceea ce face ca atmosfera ce predomină *Baldur's Gate* să fie nebuloasă, în ciuda momentelor revigorante. Spre deosebire de prima parte, adversarul vă este cunoscut de la bun început: Jon Irenicus. Acest puternic și malefic vrăjitor a pus gând rău forțelor deosebite pe care le-ați dobândit grație originii dumneavoastră, iar metodele folosite de el nu sunt chiar cele mai ortodoxe. Pe lângă crime multiple și anarhie, în cazierul său figurează și răpirea drăguței și cicălitorei hoațe din prima parte, Imoen. Nu e singura veche cunoștință, căci în Amn au fost trimiși și alții precum Minsk, Viconia, Jaheira, Xzar. În total, aveți de ales între cincisprezece personaje diferite, pe care le puteți duce în odiseea dumneavoastră.

În general, linia jocului a rămas aceeași, neexistând motive pentru a o schimba. Trupa de eroi v-o conduceți prin lumea fantastică din Amn din perspectivă -ISO și poate cuprinde până la șase personaje. Personajele interacționează cu nenumărate figuri, rezolvă misiunile ce reies din aceste contacte și își



**FOC ȘI GHEAȚĂ** Mulțumită suportului OpenGL, efectele spell-urilor elementare arată foarte cool. Înainte de activarea spell-urilor cu efecte terestre, ar fi mai bine să vă puneți oamenii la adăpost.



Ina Jansen

Din cauza preferinței sale pentru morcovi, hoțul și iluzionistul țenit are tot timpul vânturi și povestește companiilor diverse întâmplări ale rudelor sale, alegându-și momentele cele mai nepotrivite. Grație descoperirilor sale, este personajul cel mai potrivit pentru misiunile de identificare și dezamorsare a curselor sau la descuierea zăvoarelor. El încearcă tot timpul să-i ia lui Minsk hamsterul.

apără pielea. Vremurile cu "du obiectul A persoanei B" sunt de mult apuse, dar producătorii dau dovadă de autoironie: într-o misiune nu trebuie să faceți altceva decât să-i duceți unui băiețel ursulețul de pluș. Majoritatea misiunilor sunt mult mai promițătoare, au istorii proprii și necesită mai multe ore de joc.

Astfel, ca războinic veți fi implicat în destinul fiicei de nobil, Nalia. După ce eliberați de troli cetatea tatălui ei, îi urmați în scaunul de nobil și-i administrați domeniul, faceți dreptate și asigurați căile comerciale. Prin intervenția dumneavoastră încurcați însă afacerile unei alte familii nobiliare, al cărei fiu urmărește o căsătorie forțată cu Nalia, pentru a intra în stăpânirea burgului. Și pentru că dumneavoastră îl împiedicați, el abuzează de forța pe care o are în calitate de ofițer și o răpește. Nalia face investigații pe cont propriu și descoperă că tipul este un nelegiuit corupt și un negustor de sclavi. Dacă reușiți să aduceți în acest sens suficiente dovezi superiorilor acestuia, Nalia va fi eliberată. Dacă alegeți varianta personajului malefic, puteți fi chiar dumneavoastră negustor de sclavi. Nu este recomandabil să vă asumați de la început orice corvoadă, deoarece aveți de îndeplinit unele misiuni într-un interval de timp prestabilit și este mai bine să avansați încetul



**BAD LUCK** În acest cavou vă așteaptă o droaie de morți vii. Pe lângă asta, mozaicul interesant al pardoselii este presărat cu capcane, ceea ce îngreunează lupta.

cu încetul. Evenimente importante se declanșează prin secvențe intercalate sau prin întâlniri cu anumite personaje.

După obișnuita programare a eroilor dumneavoastră, treceți imediat la treabă. După câteva ore de joc, un lucru e clar: cele 11 clase de personaje cu peste 30 de specializări (kits) se comportă foarte deosebit. Cele trei personaje noi, Necromantul, Călugărul și Barbarul, sunt toate foarte interesante. Deoarece fiecare clasă are quest-uri speciale, *Baldur's Gate* poate fi jucat de foarte multe

ori. Modul de abordare a bătăliilor diferă în funcție de alcătuirea grupului dumneavoastră de războinici, armele cu rază lungă de acțiune, arcurile, arbaletetele sau praștiile având mult mai mică importanță. Prin atacuri de la distanță, multor monștri și adversari nu le puteți clinti nici măcar un fir de păr și de aceea trebuie să întreprindeți altceva pentru a-i învinge. Deoarece porniți în aventură, în funcție de personajul ales, de la nivelele 8 sau 9, cu 89.000 puncte de experiență, învingerea adversarilor nu este

## BioWare manifestă interes pentru lumea filmului

Pe parcursul jocului Baldur's Gate, cineștii găsesc tot mai multe împrumuturi din scene ale unor filme clasice, acestea fiind în câteva cazuri declanșatoare ale unor misiuni independente sau simple momente de destindere. Iată câteva exemple.

### Tăcerea miilor

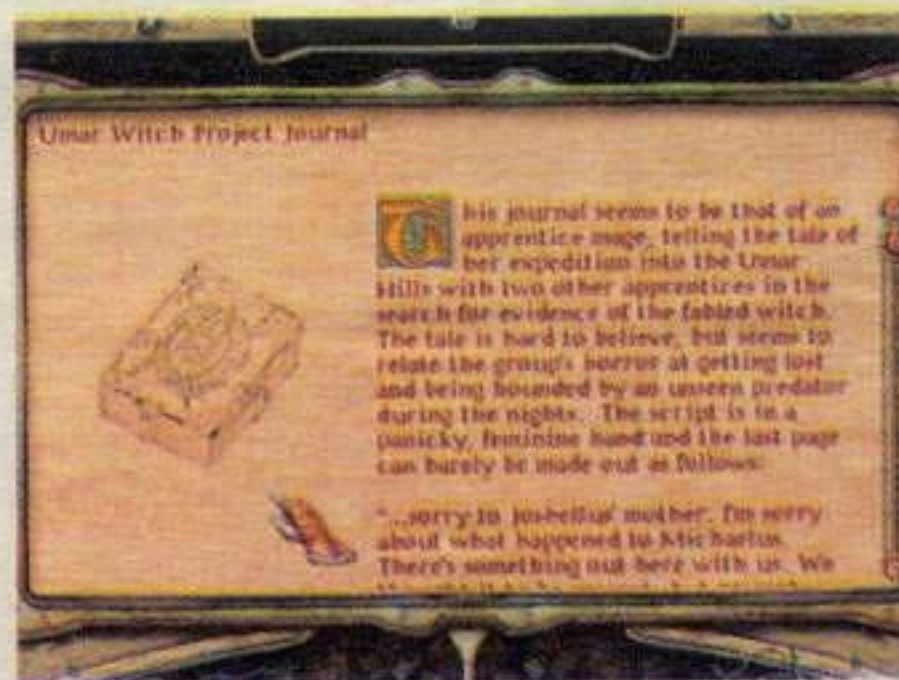
Într-un cartier al capitalei Athkatla, populația e îngrozită de o serie de crime. Făptașul își jupează victimele. După asidue cercetări criminalistice, rezolvăm cazul și găsim asupra criminalului aceste dovezi grotești.



**CA BUFFALO BILL** Făptașul și-a croit din piele de om un echipament aproape complet.

### Blair Witch Project

Un puști speriat le cere eroilor ajutorul pentru a-și scăpa satul stăpânit de forțe malefice. Câțiva locuitori susțin că s-ar fi întors o vrăjitoare bătrână și malefică, aflată în spatele tuturor relelor. În timpul cercetărilor descoperim această carte.



**SUB O PLOAIE DE MITURI** Și în Amn studenți curioși caută o vrăjitoare misterioasă.

### Indiana Jones și ultima cruciadă

Într-un templu părăsit trebuie să treceți peste o pardoseală acoperită de litere, dar aveți voie să călcați doar pe pătratele ce conțin literele ce compun numele zeității în cinstea căreia s-a ridicat templul. Dacă nu reușiți, veți fi pedepsit cu niscai spell-uri.



**ALPHABET SOUP** Așa cum se cade într-un film cu Indi, nu umblă decât în pașii dumnezeului său.

Testcenter		Baldur's Gate 2: Shadows of Amn							
AȘA ARATĂ JOCUL PE PC-UI DUMNEAVOASTRĂ									
	PROCESOR	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400	Corelon 400	Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128
<b>Software</b>	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	
<b>G400</b> Matrox Millennium G400	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	
<b>Rage128</b> ATI Rage Fury	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	
<b>RIVA TNT</b> Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	
	1024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	
<b>TNT2 Ultra</b> Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	
<b>Savage4</b>	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	
<b>Voodoo2</b> Diamond Monster 3D II	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	
<b>Voodoo Banshee</b> Diamond Monster Fusion	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	
<b>Voodoo3</b> 3dfx Voodoo3 3000 AGP	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	
<b>GeForce</b>	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	
	1024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	

LEGENDĂ ■ Tehnic imposibil ■ Inacceptabil ■ Acceptabil ■ Optima



**MALEFICUL** Jon Irenicus își demonstrează forța și învinge fără probleme paznicii uimiți.

chiar floare la ureche. În plus, fără magie aproape că pierdeți bătăliile, deoarece adversarii dumneavoastră cunosc o grămadă de trucuri pentru a para spell-urile. Astfel, gradul de dificultate este sporit față de prima parte. Toate problemele pot fi însă rezolvate mulțumită sistemului de luptă îmbunătățit, putând lua oricând un time out (pentru a vrăji, a înghiți elixiri sau a vă poziționa pe un alt adversar). O noutate o constituie faptul că pauza este automat întreruptă, de îndată ce faceți modificări în inventar.

În domeniul gameplay, foarte rar un producător a depășit atât de bine scăderile trecutului. Rămân foarte puține puncte de criticat, cel mai important fiind dificultatea de a găsi uneori calea ideală ce trebuie urmată în joc. Dacă însă aveți un PC destul de puternic, puteți corecta aceste neajunsuri, ceea ce îi va scuti în bună măsură pe eroii dumneavoastră de a umbla aiurea. Grație excelentei bare de meniu și rezoluției îmbunătățite, ce poate fi amplificată manual la mai mult decât satisfăcătorul 800x600 dpi, mențineți tot timpul evenimentele sub control. Bineînțeles că o perspectivă îmbunătățită este



**Minse & Boo**  
Războinicul avid de faimă și onoare ia din nou parte la petrecere împreună cu hamsterul său și e un luptător apt pentru linia întâi. Se recomandă doar grupurilor cu bune intenții.

**CURBA MOTIVAȚIONALĂ**

Baldur's Gate asigură satisfacție constantă pe parcursul mai multor săptămâni de joc. Suspansul este garantat de misiuni noi și evenimente neașteptate.



**OPINII**

**Un RPG extraordinar și plin de savoare, pur și simplu fără cusur.**

Georg Valtin

Ceea ce ne oferă acum BioWare este pur și simplu incredibil. Baldur's Gate 2 are o poveste cu substrat, captivantă și cu o atmosferă genială, întreținută mai ales de interacțiunile dintre personaje. Fascinant e fie și numai faptul că se pot împleti caractere diferite, fără să mai amintim de durata de joc. La fel de bine se integrează în joc și umorul revigorant, niciodată de prisos, în ciuda decorurilor tradiționale. Pe lângă acestea, Baldur's Gate 2 este unul dintre puținele jocuri ce oferă posibilitatea de a influența cursul jocului și de a o scoate la capăt în diferite moduri. Construcțiile originale, monștri giganti și spell-urile pe măsură vor asigura fanilor fiori de satisfacție. Pentru mine este cu siguranță cel mai bun joc PC apărut vreodată și o piesă de vază pentru oricare RPG-ist. De cumpărat neapărat!



**Haep-Dubis**  
Dacă acest TIEFLING, care aparține unei trupe de actori din orașul Sigil, vrea să vi se alăture, îl eliberați pe parcursul jocului. Este un un bard deosebit, care strălucește prin momente poetice și care mănuiește două arme simultan.



**■ LUPTĂ PASIONANTĂ**

Prima luptă infernală se duce la baza negustorului de sclavi, dar inamicii nu au nici o șansă împotriva bombardamentului nostru cu spell-uri.

foarte importantă, mai ales în timpul bătăliilor. Vizoarele sunt aranjate compact și de aceea veșnicile plimbări sunt de domeniul trecutului. Tururile de recunoaștere sunt mai interesante prin deplasările pe alte tărâmurii sau vizitarea fortărețelor întunecate și produc o mare satisfacție, grație variantelor mereu schimbătoare

oferite de joc. Atmosfera este impresionantă mulțumită decorurilor detaliate din punct de vedere grafic și a efectelor luminoase (noroc cu suportul OpenGL). La acestea se adaugă sunetele bombastice de orchestră, foarte convingătoare, și vocile pe măsură. Poate că acestea nu sunt cele mai importante detalii în catalogarea unui RPG, dar subliniază evenimentele și te integrează în scenariu. Această combinație dintre substanță și ambianță fac din *Baldur's Gate 2* cel mai bun RPG al tuturor timpurilor.



**Pentru cine ignoră Baldur's Gate 2 sigur nu este ceva în regulă.**

Florian Stangl

OPINII

Întâi am crezut că atmosfera lui Vampire nu mai poate fi întrecută. Apoi a apărut Deus Ex și m-am întrebat dacă mai poate fi oare amplificată această flexibilitate. Baldur's Gate 2 reușește ambele cu ușurință. Doamne, ce nu au pus băieții de la Bioware în acest joc! Cine ignoră Baldur's Gate 2 nu poate fi normal.

Georg Valtin  
Mihele Horia

## Personaje noi

Cu toate că BG 2 folosește regulile celei de-a doua ediții AD&D, clasele de personaje ale misiunii a treia sunt la alegere.

### Necromantul

Necromantul talentat se deosebește atât de mult de un vrăjitor oarecare, încât nu poate învăța spell-urile citindu-le de pe papirusuri. Pe măsură ce avansați în niveluri, alegeți una sau mai multe formule pe care Necromantul le poate folosi la nevoie.

### Călugărul

Călugăr este un personaj foarte puternic mai ales la nivelele superioare, fiind un reprezentant al luptei fără arme. Se poate autovindeca prin calitățile speciale pe care le posedă și este imun la anumite spell-uri, la otrăvă sau la atacuri pe cale psihică.

### Barbarul

Acești tipi sălbatici sunt foarte potriviți pentru lupta de aproape în linia întâi. Sunt mai agili decât toate celelalte personaje și au mai multe vieți. Cea mai potrivită pentru personajul Barbarului este noua rasă semi-ork.

## PUNCTAJ

**ÎN COMPARAȚIE**  
Alternative prezentate pe scurt.

**Baldur's Gate 2**  
Noua referință bate concurența pe toate fronturile, o adevărată capodoperă.

**Diablo 2**  
Genial în felul său, dar în comparație nu e un RPG adevărat.

**Baldur's Gate**  
A reimprospătat genul, o alegere bună pentru un începător.

**Planescape Torment**  
Îl poate riposta lui BG 2 în materie de complexitate și atmosferă.

**Icewind Dale**  
Un reprezentant solid al AD&D, cu multă combativitate, dar lipsindu-i profunzimea jocului.

**GRAFICĂ** ..... Foarte bine  
Decoruri detaliate și efecte seducătoare.

**SUNET** ..... Foarte bine  
Voci nevăzute și soundtrack de înaltă calitate.

**CONTROL** ..... Foarte bine  
Cunoscut, îmbunătățit și chiar configurabil.

**MULTIPLAYER** ..... Foarte bine  
Săptămâni de satisfacție în compania prietenilor dumneavoastră.

**92%**

SATISFAȚIE

## Baldur's Gate 2

**NECESAR**  
Pentium 2.233  
32 MB RAM  
4xCD-ROM  
HDD: 800 MB

**RECOMANDAT**  
Pentium 2.400  
128 MB RAM  
32xCD-ROM  
HDD: 2.5 GB

**GRAFICĂ**  
✓ Software  
✗ 3Dfx/Glide  
✓ Direct 3D  
✓ Open GL

**SUNET**  
✓ EAX (SBLivel)  
✗ Aureal 3D  
✗ Dolby Surround

**MULTIPLAYER**

Număr maxim de jucători  
Single-PC 4 Rețea 6 Internet 6

Număr jucători / CD ..... 1  
CD-uri / pachet ..... 4

**CONTROL**

Forțe-Feedback ..... ✗

# Al doilea front

În acest remix selenar al lui Earth 2150 vă întâlniți cu vechi cunoscuți și aveți parte de noi bătălii.

## FACTS

■ PRODUCĂTOR TopWare ■ DISTRIBUITOR TopWare Interactive ■ PREȚ cca. 30 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 12 ani

## PE SCURT

- 3 campanii
- grafică 3D flexibilă
- zi/noapte
- efecte meteorologice
- lupte în câmp deschis și în tuneluri
- unități de luptă configurabile
- arbore genealogic studiabil

În *Earth 2150*, trei părți combatante luptă pentru materia primă rămasă, pentru a putea părăsi Pământul condamnat la pieire și a-și găsi o nouă patrie. În continuarea hitului RTS de anul trecut, Luna este teatrul de luptă al săngeroaselor bătălii SF.

**M**oon Project este o variațiune a excelentului *Earth 2150*. Gamerii experimentați vor trece fără probleme prin cele trei campanii. Scenariul primei părți este extins. Facțiunea Lunar Corporation (LC) conduce un experiment secret pe Lună - de unde și titlul jocului - și încearcă să înlăture concurența. Pentru realizarea lui *The Moon Project*, ansamblul clădirilor și al unităților de luptă a fost extins. LC aduce în scenă un vehicul de explorare din generația New Hope, care, deși nu este foarte rezistent, se autodepănează, așa că e indestructibil pentru unitățile de luptă mai puțin dotate. Teatrul de luptă se situează pe Lună sau pe Terra. Exact ca în *Earth 2150*, puteți să vă construiți sisteme de tuneluri, iar astfel să-i atacați pe inamici prin surprindere, din subteran. Ideea misiunii a fost puternic îmbunătățită, căci nu mai sunteți un distrugător lipsit de inteligență, ci puteți escorta transporturi, puteți salva spioni, sabota baze inamice sau proteja unitățile de ploile de meteoriți. Nu lipsesc surprizele, asigurate de obiecte descoperite pe hartă din întâmplare sau în urma căutărilor prin praful selenar.

Din punct de vedere grafic, față de *Earth 2150* s-au făcut prea puține



**TOTUL PENTRU PATRIE** Misiunile sunt pline de fantezie. Într-una din ele, escortați o jumătate de duzină de transportoare către un punct de rezistență distrus.

schimbări, suprafața Lunii fiind mai aridă chiar decât stepele siberiene. În timpul bătăliilor, jocul se prezintă în întreaga-i splendoare. Pe lângă deja cunoscutele efecte luminoase și ale exploziilor, puteți admira dansul străfulgerărilor electrice și ploile strălucitoare care succed distrugerii unui generator de energie. Vocile sunt mai puțin convingătoare decât în *Dark Reign 2*, indicațiile privind misiunile sunt prezentate în text și se schimbă doar în situații desperate. Pentru un party online vă stau la dispoziție zeci de hărți noi.

Peter Kusenberg  
Mihele Horia



OPINII

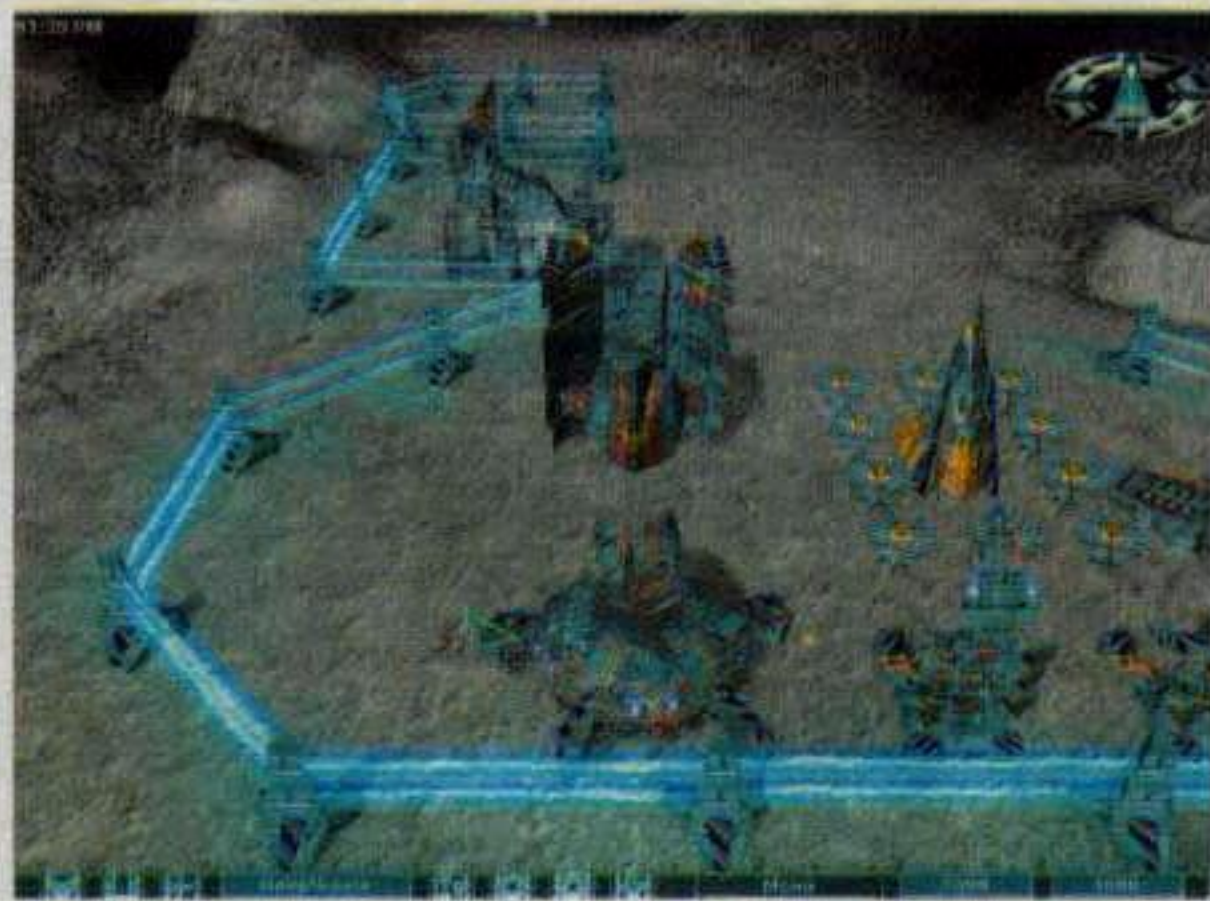
**Tacticienii și strategii în construcții nu-și pot permite să rateze această călătorie de la Pământ la Lună.**

Peter Kusenberg

Combatanții din *Earth 2150* se luptă printre cratere și deșerturi stâncoase, cu nimic inferioare infernului terestru.

*The Moon Project* se remarcă prin misiuni captivante și un principiu de joc accesibil. Relieful e la fel de șters ca și în prima variantă, iar lipsa unei versiuni audio pe măsură se simte foarte puternic.

**Totul e vechi din punct de vedere tehnic, dar ca joc războiul selenar este mai arborescent decât cel terestru.**



**FEMEI SELENARE** LC s-a stabilit pe Lună, dar liniștea căminului va fi curând tulburată de restul combatanților.

## PUNCTAJ

## The Moon Project

### ÎN COMPARAȚIE

Alternativele prezentate pe scurt.

#### Earth 2150

Principiul de joc finisat face ca C&C:Tiberian Sun să arate într-adevăr palid.

#### The Moon Project

Bătăliile selenare produc cam aceeași plăcere ca și cele terestre.

#### Dark Reign 2

Din punct de vedere tehnic, este la nivelul lui *Earth 2150*, dar ca satisfacție e cam îndoielnic.

#### Ground Control

Tactică în loc de șantier de construcții. Grafica e grandioasă, iar scenele de luptă sunt furtunoase.

#### Thandor

Surogatului de *Earth 2150* îi lipsește vizibil atmosfera.

### GRAFICĂ

..... Foarte bine

Perspectivă 3D detaliată, efecte captivante.

### SUNET

..... Mulțumitor

Varianta sonoră cam neinspirată.

### CONTROL

..... Foarte bine

Unitățile și clădirile sunt ușor de condus.

### MULTIPLAYER

..... Foarte bine

Variante de joc și hărți ce se pot schimba.

### NECESAR

Pentium 200  
32 MB RAM  
4xCD-ROM  
HDD: 250 MB

### RECOMANDAT

Pentium II 350  
128 MB RAM  
8xCD-ROM  
HDD: 570 MB

### GRAFICĂ

✗ Software  
✓ 3Dfx/Glide  
✓ Direct 3D  
✓ Open GL

### SUNET

✓ EAX (SBLive!)  
✓ Aureal 3D  
✗ Dolby Surround

### MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători  
Single-PC 1 Rețea 15 Internet 15  
Număr de jucători / CD ..... 1  
CD-uri / pachet ..... 2

### CONTROL

Force-Feedback ..... ✗

**89%**  
SATISFAȚIE

# Regres prin tehnică

Creatorul ultimelor trei părți Wizard readuce tradiția eposurilor RPG sub noi steaguri.

## FACTS

■ PRODUCĂTOR Heuristic Park ■ DISTRIBUITOR Monosit ■ PREȚ cca. 45 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT octombrie 2000 ■ Interzis sub 16 ani

## PE SCURT

- 4 clase de personaje
- 10 arbori de personaje
- 15 modalități de instruire
- 30 skills
- Peste 300 de item-uri
- Peste 100 quest-uri
- Până la 250 de ore de joc

+++S-a trezit Răul +++Stop +++  
 +++Căutăm eroi +++ Stop +++  
 +++Trebuie găsită sabie magică  
 +++Stop +++ Pomenire în cronicile țării +++Stop +++

Care-i aduce pe războinicii în devenire în orașelul Valeia încă de la începutul RPG-ului *Wizards&Warriors*. Conform informațiilor din manualul îndrumător, aveți șase flăcări cu care porniți în călătorie. Când ieșiți din orașelul bine desenat și pătrundeți în lumea din Gael Srran, veți fi dezamăgit: văzut din perspectivă first person, decorul arată de parcă ar fi o relicvă neolitică a acceleratoarelor 3D. O privire aruncată pe bara de opțiuni dă o rază de speranță ("software modus"), însă trecerea la Direct3D aproape că nu aduce nici o îmbunătățire. Ignorând placa 3D nesolicitată, vă aventurați prin imensul spațiu de joc. Și iată peste ce dați: la primul colț, prima trupă tipică de trolli așteaptă deja s-o ia pe cocoasă. Cu toate că bătăliile se desfășoară în runde, nu există timpi de așteptare. Time out-ul nu este posibil decât dacă veți căuta îndelung după un spell, iar jocul se reactivează la cea mai mică mișcare. Pe lângă experiență, luptele aduc echipamentul și mijloacele financiare necesare pentru a vă trimite personajul la o breaslă, să învețe meserie. În căutarea spadei magice, singurul obiect care poate ucide monstrozitatea, vă distrați prin tot felul de ținuturi bizare, de la un cavou cu morți vii până la peștera unui balaur ursuz. Nu duceți însă niciodată lipsă de inamici. Săsătorii preoți ai



**OTRĂVITOR** În templul șerpilor, trupa dumneavoastră luptă cu tot felul de tipi colțoși și înfruntă capcane viclene. Templul este însă una din cele mai frumoase construcții ale lumii de basm.

șerpilor vor să vă pună pielea pe băț, iar peștii piranha abia așteaptă să vă roadă urechile. Pe lângă quest-urile lungi, mai primiți diverse NPC-uri cu misiuni auxiliare, a căror complexitate depășește rareori clasicul "du obiectul A persoanei B". Uneori trebuie să ascundeți un obiect, alteori un șaman își cere elixirul. Misiunile se desfășoară când prin natura cam colțuroasă, când prin donjoane frumos desenate, unde o grămadă de prăpădiți sunt puși pe harță.

Rüdiger Steidle  
 Mihele Horia

## OPINII

**Chiar dacă pare o vechitură, jocul și-a asigurat un loc pe hard-ul meu propriu și personal.**

Rüdiger Steidle

Să fi rămas programatorii pe o insulă tot anul trecut? Altfel nu-mi pot explica cum de *Wizard&Warriors* este atât de deficitar din punct de vedere al tehnicii și confortului. Mi-a trebuit multă muncă de convingere pentru a da câștig de cauză justificării lipsurilor constatate. RPG-iștii hardcore găsesc în *Gael Serran* o fantastică lume epică. Aventurierul de rând se delectează cu *Baldur's Gate 2*.

Sub carcasa săracăcioasă fanii RPG vor găsi, timp de săptămâni și chiar luni, satisfacție deplină.



**LOCURI PAȘNICE** În orașul Ishad N'ha, situat în Orientul Îndepărtat, ajungeți după nenumărate bătălii grele.

## PUNCTAJ

### ÎN COMPARAȚIE

Alternativele prezentate pe scurt.

#### Baldur's Gate 2

Un urmaș genial al best-seller-ului din universul AD&D.

#### Diablo 2

Luptă, culege obiecte, construiește, totul sub semnul calității obișnuite la Blizzard.

#### Planescape Torment

Supercomplexitate, cu un story și dialoguri pe măsură.

#### Wizards & Warriors

Pentru devoratorii de RPG-uri, un joc cu cinci viteze, dar nu neapărat și cinci stele.

#### Might & Magic 8

Se pare că, în sfârșit, partea a noua va beneficia în 2001 de un motor grafic.

### GRAFICĂ

Îndestulător

Tehnic îmbătrânită, însă nu și repulsivă.

### SUNET

Mulțumitor

Redare bună a textelor, însă rare.

### CONTROL

Îndestulător

Controlul necesită un pic de antrenament.

### MULTIPLAYER

Imposibil de apreciat

Nu există mod multiplayer.

**79%**

**SATISFAȚIE**

## Wizards & Warriors

### NECESAR

Pentium II 233

32 MB RAM

4xCD-ROM

HDD: 880 MB

### RECOMANDAT

Pentium II 333

64 MB RAM

12xCD-ROM

HDD: 880 MB

### GRAFICĂ

✓ Software

✓ 3Dfx/Glide

✓ Direct 3D

✗ Open GL

### SUNET

✗ EAX (SBLive!)

✗ Aureal 3D

✗ Dolby Surround

### MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători

Single-PC ~

Rețea ~

Internet ~

Număr de jucători / CD

CD-uri / pachet

~

2

### CONTROL

Force-Feedback

✗

# SHOGUN TOTAL WAR

将  
軍

将  
軍

将  
軍



将  
軍

**BEST COMPUTERS**

Bdul Theodor Pallady nr. 26, sector 3, București

tel./fax 01/345.55.05, 314.76.98



■ SALUTĂRI PRIETENOASE  
DE LA MOSCOVA

Soldații sovietici mărșăluiesc în New York, Chicago și San Francisco. Vor reuși oare yankeii să reinstaleze domnia capitalului?



# Occidentul în amurg

Într-un fictiv secol XX, Uniunea Sovietică se luptă cu Aliații vestici pentru stăpânirea lumii.

## FACTS

■ PRODUCĂTOR Westwood Studios ■ DISTRIBUITOR Best Computers ■ PREȚ cca. 45 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 16 ani

## PE SCURT

- 2 campanii
- 24 misiuni
- 28 scenarii single player
- secvențe intermediare filmate
- tehnologie Tiberian Sun
- puncte de experiență pentru unități

**Strategii RT pot jubila. Pe lângă Sudden Strike, The Moon Project și Submarine Titans, această toamnă aduce ultima creație de la Westwood. Cât de tare se va jubila? Va exista oare și un cor de huiduieli?**

**2**6 august 1999 a fost T-Day. C&C 3 a fost lansat cu o întârziere de un an și lumea jucătorilor a fost cuprinsă de frenezie. Numai în Germania s-au vândut în primele patru zile peste 200.000 de exemplare din *Tiberian Sun*. În pofida entuziasmului, au fost destule voci critice la adresa deficiențelor jocului și ale tehnologiei. Când Westwood a anunțat *Red Alert 2*, emoțiile așteptării au fost mai reținute.

În continuarea celui de-al doilea titlu *Command & Conquer*, în centrul de comandă al conducerii sovietice domnește euforia. Într-un fictiv secol XX, disensiunile dintre SUA și URSS duc la izbucnirea celui de-al treilea război mondial. Conducătorul puterilor Blocului de Răsărit este un bețiv înrăit, numit Alexander Romanov. El se lasă manipulat de Yuri, un cercetător



**C'EST LA VIE** În a cincea misiune sovietică trebuie să electrificați Turnul Eiffel, cu ajutorul lui Ivan, plasatorul de bombe, și al unei trupe de infanteriști.

lipsit de scrupule, aducând mult cu răufăcătorul Kane din *C&C 3* nu numai din punct de vedere fizic. Romanov, Yuri și nenumărate figuri secundare pot fi văzute în secvențele intermediare, care au fost realizate cu actori cunoscuți,

printre care starul *Twin Peaks* Ray Wise, în fața unor fundaluri improvizate. Ca în precursorul din 1996, aveți posibilitatea de a prelua controlul asupra trupelor sovietice, în prima campanie, iar apoi asupra celor americane și a aliaților acestora, în cea de-a doua. De fiecare dată, jucătorul intră în rolul unui ofițer de carieră, care poate ajunge până în cele mai înalte demnități ale statului dacă reușește să facă față luptelor cu inamicul. Fiecare campanie este compusă din 12 misiuni, din care cele mai multe vă cer ridicarea unei baze, crearea de unități și eliminarea adversarului din zona respectivă de intervenție. În ambele campanii există de exemplu o misiune în care insulele Hawaii devin teatru de operațiuni. Veți debarca aici cu un mic grup de expediție, ridicați o bază și luați măsuri de protecție a acesteia. Dacă ați înlăturat primele atacuri ale adversarului, veți crea cât se poate de repede zeci de blindate, infanteriști și vase de luptă, pentru a face una cu pământul clădirile adversarului. La una din misiunile cele mai bogate în acțiune ale campaniei aliate, trebuie să apărați laboratorul lui Albert Einstein de atacurile rusești. Diversitatea este oferită de misiuni tactice ocazionale. Pe partea americană, trebuie la un moment dat să



**NIMERIT ÎN PLIN** Rușilor nu le este rușine să arunce o bombă nucleară asupra forțelor aliate. Până la următoarea bombă aveți la dispoziție 20 de minute pentru a-i neutraliza pe sovietici.



**RĂUFĂCĂTOR NEBUN** Yuri, înlocuitorul lui Kane, arată de toată groaza. Mutantul este înzestrat cu un tatuaj pe frunte și cu o împletitură de sârmă pe cap.

Fiecare misiune se desfășoară într-o altă scenă. Ca tactică se recomandă în cele mai multe cazuri renumita Tank Rush.



**NU VĂ TEMEȚI DE APĂ!** Pe partea americană, veți ataca cu submarinele navele rusești de luptă.

sustrageți informații tehnologice de la adversar, cu o mână de soldați de elită, și să distrugeți două silozuri. Dispuneți de spioni care se deghizează ca eroul din *Commandos*, putând trece astfel prin puncte de pază inamice. În comparație cu jocul tactic din 1998, adversarii de aici sunt la fel de inteligenți ca o varză murată; stau cu mâinile în sân și privesc cum zona proprie de acțiune le e traversată de un întreg grup de unități inamice. De aceea, mai bine renunțați la spioni și o trimiteți pe super-eroina Tanya în acțiune. Veteranii primului *Red Alert* o știu pe insistenta și curajoasa doamnă,



**ÎN PĂDUREA NEAGRĂ** În Munții Centrali din Germania trebuie să-l apărați de tancurile rusești pe posesorul Premiului Nobel, Albert Einstein.

## Același lucru, dar mai colorat

C&C 3: Tiberian Sun se desfășura într-un peisaj selenar, pe care creștea tiberiu și se plimbau blindate. Red Alert 2 aduce culoare în universul C&C.



**C&C 3**

### GRAFICA

Explozii impresionante, fulgere electrice orbitoare și gheizerele de praf creează o senzație de Armageddon.



**Red Alert**

### GRAFICA

Roșu, albastru, galben și verde sunt culorile care se regăsesc atât în Apus, cât și în Răsărit. Policromia amintește de benzile desenate.



**C&C 3**

### STORY

Secvențele intermediare sunt patetice ca la precursorului. Firul acțiunii se leagă de bolboroselile actorilor.



**Red Alert**

### STORY

Ray Wise, Leland Palmer din serialul TV *Twin Peaks*, este unul din puținele elemente interesante ale secvențelor intermediare.



**C&C 3**

### TERENUL

Domină culorile gri și maro. Tiberiul este verde. Cu timpul, hărțile devin monotone, dar se potrivesc cu story-ul.



**Red Alert**

### TERENUL

Fiecare misiune vă poartă în zone încă necunoscute. Elementele peisajelor sunt mai puțin detaliate decât în C&C 3.

care lichidează cu Magnum-ul divizii întregi de infanterie.

Un corespondent pe cinste al Tanyei în tabăra URSS este nebunul Ivan, ale cărui texte trăsnete stârnesc zâmbete. Pe lângă poante, acesta poate plasa și bombe în clădirile adversarului. Dacă aruncă o benzinărie în aer, unitățile plasate în apropiere sunt vătămate, dar nu iau nici o măsură, grație "AI-ului". Soldații americani privesc apatici cum sovieticii instalează chiar sub nasul lor generatoarele psi. Cu aceste aparate, ei pot spăla creierul soldaților inamici, pentru a-i atrage de partea lor.

Americanii, în schimb, dispun de trupe de desant, așa-numiții Rocketteers, care nu sunt observați de unitățile terestre simple și nu se implică în luptă nici când aceasta se dispută la doar câțiva metri. Tehnologia Prisma a americanilor îngreunează cucerirea unităților de către sovietici, căci acestea îndreaptă raze luminoase focalizate asupra atacanților, iar aceștia iau foc.

Dacă li se cere, blindatele camuflate ale aliaților pot căpăta forma unor brazi, iar spionii se pot transforma în câini de tracțiune.

Asemenea elemente absurde dau o notă comică jocului, ale cărui



### HEROES II

Lordul Ironfist, eroul primei parti, este mort. Au ramas cei doi fii inamici care acum se lupta pentru pamant si tronul regal in Enroth. Il vei ajuta pe uzurpator si vei conduce armatele ravnii, sau vei fi loial printului mostenitor si vei elibera poporul de tiranie? Peste 40 de scenarii, editor de nivele, pana la 6 jucatori prin retea, internet sau modem.



### MIGHT AND MAGIC MILLENNIUM EDITION

O superba colectie a celor trei celebre jocuri din seria Might and Magic: Might and Magic V Darkside of Xeen, Might and Magic VI The Mandate of Heaven, Might and Magic VII For Blood and Honour. O compilatie perfecta atat pentru incepatori cat si pentru fanii seriei.



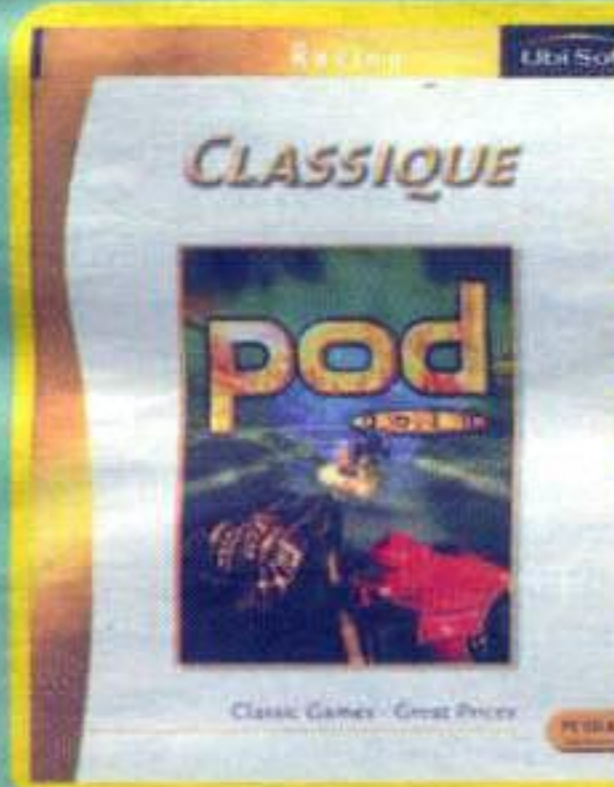
### MIGHT AND MAGIC VII

Might and Magic VII redefineste genul role playing prin accelerarea 3D imbunatatita si viteza de joc. Noul engine da viata unei lumi fantastice cu dragoni nemficati, monstri infioratori si rase exotice. Tu vei conduce un grup de patru eroi pe pamant, mare si pesaje subterane in cautare de comori si glorie.



### MONACO G.P. 2

Bine ati venit in lumea Formulei 1! Inteligenta artificiala sporita a competitorilor face sa ai alaturi 21 de piloti cu propriile stiluri de abordare a cursei. Grafica 3D impresionanta, efecte speciale incredibile, analize complete de telemetrie, 22 de pozitii ale camerei video, efect force feedback integrat, fac din acest joc unul din cele mai bune simulatoare de Formula 1.



### POD GOLD

Planeta Io este in faza finala de distrugere. Un virus mortal numit Pod elimina toate formele de viata. A ramas in singur pe ultima nava care va parasii planeta. O cursa nebuneasca va hotara cine se va salva. Cu una dintre cele 16 masini complet programabile vei incerca sa eviti primejdiale si capcanele celor 32 de circuite aflate in decoruri fantastice.



### REDLINE RACER

Cu viteza ametitoare si grafica superba, Redline Racer aduce o experienta adevarata a cuselor arcade de motociclete pe PC-ul tau. Jocul contine 10 piste detaliate in 6 decoruri urnice. Alege din cele 8 motociclete (+ cele secrete), cei 16 piloti curajosi si formeaza-ti echipa de vis. Mod multiplayer cu 8 jucatori in retea sau pe internet.



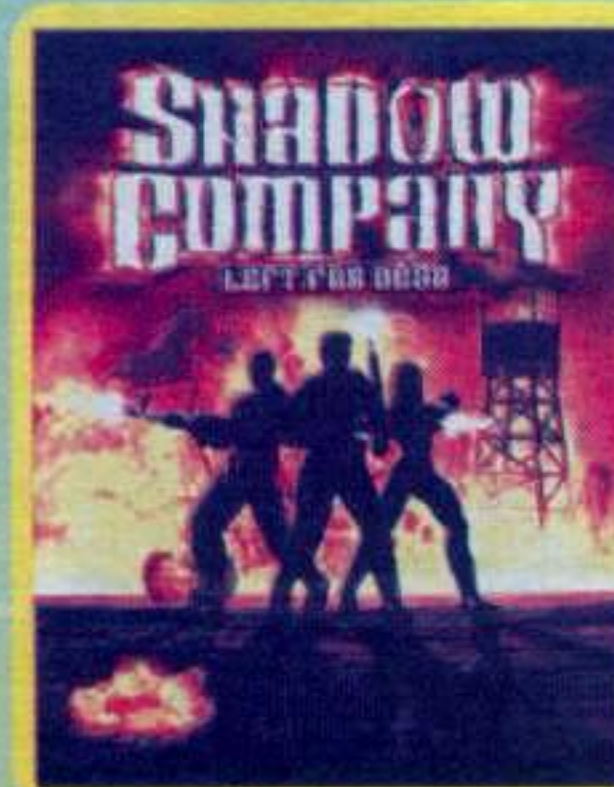
### WORLD FOOTBALL '98

358 de echipe din toate colturile lumii intr-unul din cele mai bune jocuri de general. 5 moduri de joc: liga, cupa, turneu, amical si antrenament, in sala sau pe gazon. Mod multiplayer pentru pana la 4 jucatori in retea. Editarea echipelor, a campionatelor si a cupelor in conformitate cu realitatea prezenta.



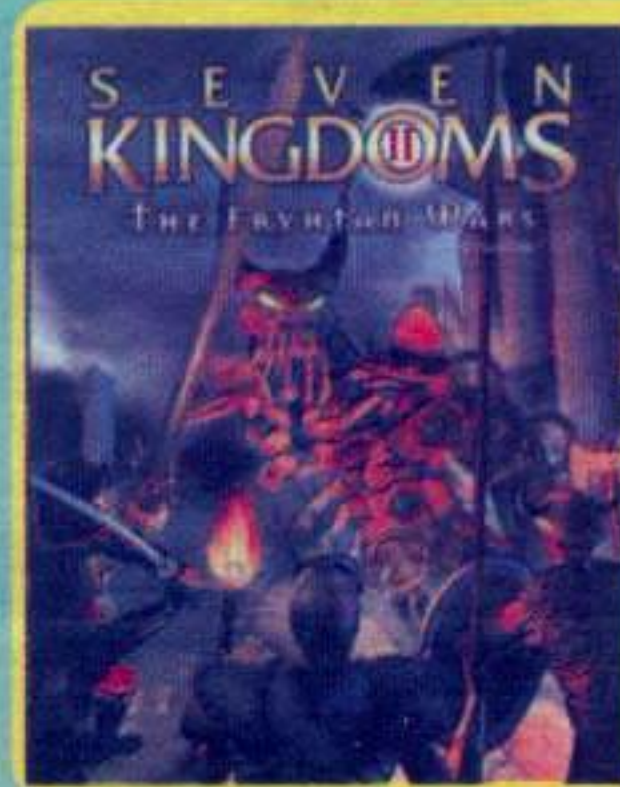
### SKULLCAPS

Strategie si umor intr-un univers animat! Ai de descoperit peste 100 de arme si inventii, de la tunuri pana la vaezi explozive. 40 de nivele cu peisaje variate (zapada, pamant, desert), plus 10 nivele explicative. Nivele multiplayer pentru amuzante lupte pentru pana la 4 jucatori. Cu o echipa priceputa formata din muncitori, soldati, constructori si savanti trebuie sa-i ajuti pe cheliosi sa-si construiasca orase, laboratoare, unitati militare.



### SHADOW COMPANY

Lasati de izbeliste in jungla africana dupa o misiune anidata, cei 15 mercenari sunt gata sa se razbune. Creati-va propria echipa de mercenari si trimite-ti-o in cele mai periculoase locuri din lume. Realizat intr-un realist cadru 3D, jocul te arunca in lumea necrutatoare a mercenarilor ucigasi. Mod multiplayer cu pana la 8 jucatori in retea sau pe internet.



### SEVEN KINGDOMS II

Credeai ca fryhtanii s-au dus... dar cosmosul abia incepe! Acum, in continuarea mult apreciatului Seven Kingdoms, fryhtanii s-au intors sa se razbunare, mai inteligenti, mai puternici si mai salvatici ca niciodata. Comanda 12 nationalitati umane cu stiluri si caracteristici diferite sau 7 tipuri de fryhtani cu puteri si slabiciuni unice, intr-un joc interminabil datorat generatorului de campanii aleatoare. Mod multiplayer cu pana la 8 jucatori.

Testcenter		Red Alert 2									
Astfel rulează jocul pe PC-ul dvs.											
PROCESOR		Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
RAM		32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
Software	640 x 480	[Red]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
	800 x 600	[Red]	[Red]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
	1.024 x 768	[Red]	[Red]	[Yellow]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
G400 <small>Matrox Millennium G400</small>	640 x 480	[Red]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
	800 x 600	[Red]	[Red]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
	1.024 x 768	[Red]	[Red]	[Yellow]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
Rage128 <small>ATI Rage Fury</small>	640 x 480	[Red]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
	800 x 600	[Red]	[Red]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
	1.024 x 768	[Red]	[Red]	[Yellow]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
RIVA TNT <small>Creative Graphics Blaster TNT</small>	640 x 480	[Red]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
	800 x 600	[Red]	[Red]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
	1024 x 768	[Red]	[Red]	[Yellow]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
TNT2 Ultra <small>Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra</small>	640 x 480	[Red]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
	800 x 600	[Red]	[Red]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
	1.024 x 768	[Red]	[Red]	[Yellow]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
Savage4	640 x 480	[Red]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
	800 x 600	[Red]	[Red]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
	1.024 x 768	[Red]	[Red]	[Yellow]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
Voodoo2 <small>Diamond Monster 3D II</small>	640 x 480	[Red]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
	800 x 600	[Red]	[Red]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
	1.024 x 768	[Red]	[Red]	[Yellow]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
Voodoo Banshee <small>Diamond Monster Fusion</small>	640 x 480	[Red]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
	800 x 600	[Red]	[Red]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
	1.024 x 768	[Red]	[Red]	[Yellow]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
Voodoo3 <small>3dfx Voodoo3 3000 AGP</small>	640 x 480	[Red]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
	800 x 600	[Red]	[Red]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
	1.024 x 768	[Red]	[Red]	[Yellow]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
GeForce	640 x 480	[Red]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
	800 x 600	[Red]	[Red]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]
	1024 x 768	[Red]	[Red]	[Yellow]	[Yellow]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]	[Green]

\* Red Alert 2 nu suportă plăcile 3D (= aceleași valori)

LEGENDĂ: [Blue] Tehnic imposibil [Red] Inacceptabil [Yellow] Acceptabil [Green] Optim



**PROȘTI DE DAU ÎN GROPI** Trupele aterizate (galben) la o distanță de 20 de metri nu sunt bătute în seamă de adversari (roșu).

secvențe intermediare încearcă apoi să evoce politica războiului rece din anii 50' și 60'. Rezultatul este o chestiune de gust: unii zâmbesc, alții se încruntă athletic. Totuși, story-ul rămâne palpitant și intervin și salturi surprinzătoare ale acțiunii. Discrepanța dintre scenele parcă de cinema și grafica învechită pare grotescă.

Tehnologia a fost preluată aproape fără modificări de la *Tiberian Sun*. În locul peisajelor fumurii ale erei post-nucleare din best sellerul lui 1999, ochilor jucătorilor li se rezervă acum scene de război, păduri și unități prezentate în intense culori primare. În timp ce realizatorii lui *Commandos 2* sau *Sudden Strike* au pus accentul pe o redare a peisajelor cât mai reală, Westwood a înzestrat Statuia Libertății, centrul Parisului și Kremlinul cu dimensiuni disproporționate. Luptele se poartă pe scene istorice. Ca în prima parte, showdown-ul are loc în centrele puterii respective. Nouă este posibilitatea îmbunătățirii unităților prin puncte

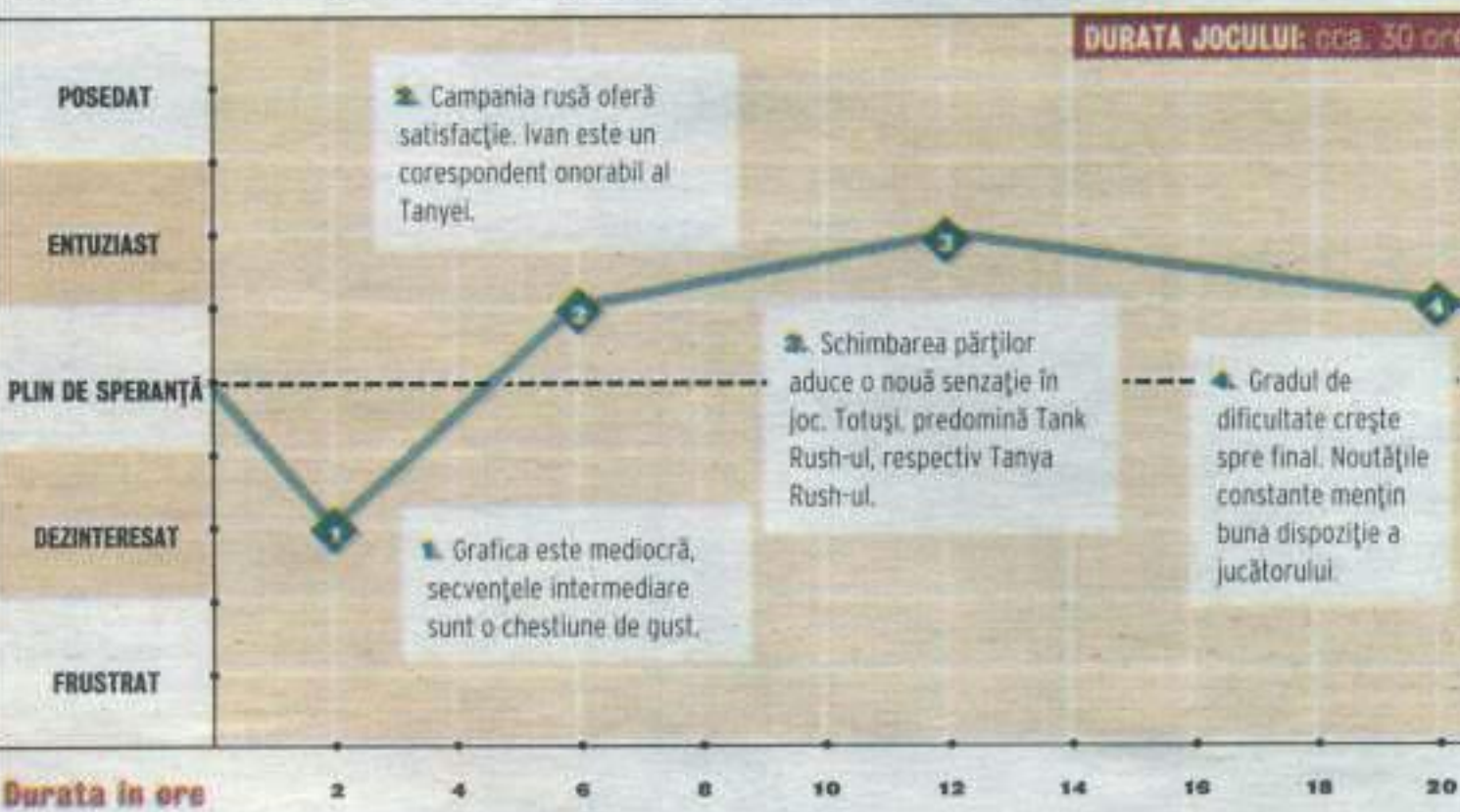
**Inteligența artificială ar trebui să se numească mai degrabă prostie artificială. Profesioniștii rezolvă misiunile cu ușurință.**



**SUPER TANYA** Cu Magnum-ul de calibru 44, eroina Tanya elimină în cinci secunde 11 soldați și trei câini. Apoi distruge baza.

**CURSA MOTIVAȚIEI**

În *C&C 3* aveam la dispoziție două campanii cu câte 16 misiuni. *Red Alert 2* se mulțumește cu 24 de misiuni în total, unele din acestea putând fi îndeplinite în zece minute.





**EMPIRE STATE BUILDING** Armata Roșie distruge metropolele adversarilor americani. Scopul în mai toate cele 24 de misiuni este distrugerea clădirilor inamice sau eliminarea a tot ce mișcă.

de experiență. Dacă, de exemplu, un soldat Tesla rus supraviețuiește mai multor lupte și lichidează zeci de adversari, devine atât de puternic încât va elimina de unul singur un regiment întreg.

Managementul materiilor prime rămâne neschimbat față de predecesor. Veți exploata aur sau petrol, veți vinde aceste resurse și veți cumpăra clădiri și unități. Transportoarele de producție au fost îmbunătățite considerabil. Grație tehnologiei Chrono, vehiculele de exploatare americane

**Veteranii C&C nu vor da peste prea multe noutăți. Controlul obișnuit a fost păstrat.**

se pot teleporta la fabrică. Cele rusești sunt dotate cu arme automate și dispun de un blindaj gros de 10 centimetri. Oferta de variante de joc din modul multiplayer este la fel de redusă ca în C&C 3. Numărul hărților este însă îndestulător, nenumăratele clădiri și peisaje putând fi folosite ca zone de acțiune. Veți putea traversa cu blindatele dvs. metropolele europene, cu mențiunea că Hamburg, Londra și Roma arată la fel ca Miami sau Chicago. Pentru partidele pe Internet aveți nevoie de PC-uri performante. Gradul de dificultate este corespunzător; după campania de pregătire, începătorii vor fi repede în stare să construiască, să



**OPINII**

**E bine că producătorii se fac singuri de răs. Oare o fac intenționat?**

Florian Stangl

În cazul lui *Red Alert 2* am fost la început mai optimist decât ar justifica-o jocul. Condiția în care a apărut se datorează lipsei finisărilor. Scheletul de bază arată bine și îmi place mult, dar cred că după încă trei luni de perfecționare jocul ar fi ieșit perfect. Tehnologia învechită mă deranjează mai puțin decât adversarii, care uneori sunt neverosimil de săraci cu duhul, sau decât designul stereotip de misiune de tipul "eliminați toți adversarii". Dacă la un moment dat atmosfera palpitantă se amplifică, aceasta este repede spulberată de mărunțisuri enervante. Trebuie aici să-l contrazic pe domnul Kusenberg: în astfel de momente nu mai ajută nici secvențele video cu clișee din războiul rece. Umorul este o chestiune de gust. Odinioară, jocurile C&C îmi induceau stări emoționale pe care le resimțeam până în stomac; acum, această veche dragoste îmi provoacă ulcer.



**CARNAVAL** Prezentarea miniaturizată conferă peisajelor urbane o structură de caleidoscop.

lupte și să se folosească de prostia inteligenței artificiale.

Peter Kusenberg  
Andrei Ritok-Schtsch



**OPINII**

**Cu vodcă în sânge și nostalgie în inimă, jocul viu colorat poate oferi satisfacție.**

Peter Kusenberg

Adversarii sunt proști grămadă, tehnologia se situează la stadiul din 1995, unitățile noi sunt rare, iar cuvântul "inovație" n-are ce să caute aici. *Red Alert 2* este un joc de strategie de modă veche, ale cărui secvențe intermediare nu sunt defel comice, ci îi pot oferi lui Ray Wise, cunoscut din serialul *Twin Peaks*, un bun prilej de a se rușina. Totuși, în timpul misiunilor de pe străzile din Miami m-am surprins de câteva ori cu ochii ațintiți spre monitor și operând cu înverșunare la distrugerea capitalismului internațional. Nu pot justifica această atitudine decât prin șarmul jocului, ale cărui campanii cuprind misiuni palpitante. Cel mai rapid se ajunge la succes urmând tactica Tank Rush. Pentru următorul proiect C&C, cei de la Westwood ar face mai bine dacă ar scutura praful gros sau dacă i-ar întreba pe producătorii polonezi ai lui *The Moon Project* cum se realizează un RTS în pas cu timpul.

**PUNCTAJ**

**ÎN COMPARAȚIE**  
Alternativile prezentate pe scurt.

**Age of Empires 2**  
Construcția și luptele în ambianța plină de stil compun un Ev Mediu mai viu.

**C&C 3: Tiberian Sun**  
A treia parte a lui C&C a dezamăgit atât tehnologic, cât și din punct de vedere al game play-ului.

**StarCraft**  
Conceptul de joc al clasicului de la Blizzard este aproape perfect.

**Red Alert 2**  
Construcția mult prea convențională împiedică surprizele din joc. Tehnologia este străveche.

**Submarine Titans**  
Clona deosebit de bună a lui *StarCraft* trezește nostalgia.

**GRAFICĂ** ..... Satisfăcător  
Tehnologia C&C învechită plesnește de culori vii.

**SUNET** ..... Bine  
Dialoguri de atmosferă, soundtrack consistent.

**CONTROL** ..... Bine  
S-a preluat controlul din C&C 3.

**MULTIPLAYER** ..... Satisfăcător  
Partide convenționale de DeathMatch.

**81% SATISFACȚIE**

**NECESAR**  
Pentium 200  
32 MB RAM  
4xCD-ROM  
HDD: 200 MB

**GRAFICĂ**  
✓ Software  
✗ 3Dfx/Glide  
✗ Direct 3D  
✗ Open GL

**MULTIPLAYER**  
Număr maxim de jucători  
Single-PC 1 Rețea 8 Internet 4  
Număr de jucători / CD ..... 1  
CD-uri / pachet ..... 2

**CONTROL**  
Force-Feedback ..... ✗

**Red Alert 2**

**RECOMANDAT**  
Pentium III 500  
128 MB RAM  
8xCD-ROM  
HDD: 420 MB

**SUNET**  
✗ EAX (SBLive!)  
✗ Aureal 3D  
✗ Dolby Surround



#### ■ INSTITUTUL DE APROVIZIONĂRI

Cu ajutorul tancurilor Tiger capturate de la dușman, armata britanică a reușit să ocupe o importantă bază de aprovizionare.

# “Potăilor, vreți să trăiți veșnic?”

Cu o întârziere demnă de un nou record, *Sudden Strike* iese în sfârșit în arenă.

#### FACTS

■ PRODUCĂTOR Fireglow ■ PREȚ cca. 45 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 16 ani

#### PE SCURT

- 3 campanii
- 36 de misiuni
- până la 1.000 unități pe misiune
- unități germane, ruse, britanice, americane și franceze
- peisaje și clădiri destructibile

**Strategie pentru experți. Măsurat după standardele genului real time, *Sudden Strike*, pune generalii PC-urilor în fața unor sarcini neobișnuit de incitante, mulțumită adversarilor șireți și misiunilor provocatoare.**

**E**ste războiul o chestie de joacă? Dacă ne luăm după cumpărătorii soft-urilor de entertainment, trebuie să răspundem neapărat afirmativ. Aproape nici un alt gen PC nu a avut atât succes în ultimii

ani ca și RTS-ul. În 1995, producătorii de la Westwood au dat semnalul de start pentru un val de strategie, care încă nu s-a domolit, cu seria *Command & Conquer*. În pofida nenumăratelor îmbunătățiri în domeniul graficii și sunetului, jocurile actuale de RTS nu se deosebesc mult de clasici ca *WarCraft 2*. În cele mai multe cazuri, generalul trebuie să adune materii prime pentru a instala o bază, în care va produce apoi armata proprie, iar pe acesta o va îmbunătăți prin laboratoarele de cercetare științifică.

*Sudden Strike* urmează o altă cale. În loc să vă sprijiniți pe o bază de trupe inepuizabilă, trebuie să vă descurcați cu un număr fix de unități. Neobișnuită este și alegerea story-ului, căci *Sudden Strike* nu simulează cine știe ce lupte fantastice într-o lume îndepărtată, ci se desfășoară pe scena celui de-al Doilea Război Mondial. În postura de comandant de trupe, trebuie mai întâi să vă decideți asupra uneia din trei campanii. Aici veți conduce manevrele aliaților, ale sovieticilor sau ale Wehrmacht-ului german. Într-un briefing veți fi pregătit rapid și cu o hartă animată,

pentru sarcinile ce trebuie îndeplinite și vă treziți îndată pe câmpul de luptă. În acest punct, *Sudden Strike* seamănă foarte puternic cu un RTS de școală veche: luptele decurg pe hărți bidimensionale, desenate cu multă dăruire din partea programatorilor, iar controlul mouse-ului funcționează obișnuit. Cu un clic stâng se marchează unitățile, iar cu un clic drept îi veți atribui soldatului selectat ordine de marșăluire sau de atac. În afară de aceasta, unei unități îi stau la dispoziție nouă comenzi speciale, cu care activați aptitudinile deosebite ale oamenilor dvs. Astfel, un camion de provizii poate repara poduri și utilaje avariate, în timp ce un tun de artilerie blochează teritoriul inamicului.

Cu toate că în *Sudden Strike* este vorba aproape în exclusivitate de lupte la sol, prin forțele aeriene în unele misiuni vă mai stă la dispoziție încă un gen de arme. Ordinele dvs. sunt așteptate de până la patru tipuri de avioane. Cargourile aduc parașutiști dincolo de frontul inamicului sau vă aprovizionează camioanele de reparații cu unelte și muniție noi. Avioanele de recunoaștere pot



**PODUL DE PE RĂUL KWAI** În timp ce PAK-urile germane trag din toate țevile, infanteria americană se lansează în atac.



**LUPTE DE STRADĂ** Pe străduțele înguste blindatele avansează foarte greu. Infanteriștii pot acționa aici eficient împotriva coloșilor.

cerceta până la 12 puncte de trasee diferite. În cele din urmă, bombardierile pot ataca până la trei puncte inamice în timpul zborului și reprezintă una dintre cele mai eficiente arme din arsenalul dvs.

Unitățile nu au fost copiate doar din punct de vedere grafic. Din punct de vedere al vitezei, mobilității și înarmării, instrumentele dvs. de război se apropie foarte mult de originalele istorice.

*Sudden Strike* merge chiar un pas mai departe și simulează consumul de muniție. Toate unitățile, de la simplul infanterist până la impresionantul tanc Tiger, dispun de resurse realiste de muniție primară și secundară. Un blindat care și-a folosit grenadele și muniția MG trebuie reîncărcat de la un camion de aprovizionare, înainte de a fi trimis înapoi în luptă. Pe



**GATA SĂ SARĂ** Cartierul general trimite pe cale aeriană trupe noi.



**PRELUDIU** În briefing primiți o scurtă descriere a misiunii actuale.



**MENTINEȚI POZIȚIILE** Într-unele misiuni trebuie să vă apărați teritoriul de trupele ce năvălesc neconținut. Aici este deosebit de importantă o plasare bună a artileriei.

**Ce dospește mult iese bine. Sudden Strike prilejuiește o adiere proaspătă în lumea RTS.**

lângă nivelul de muniție, programul mai urmărește starea de sănătate sau condiția blindajului, precum și experiența unităților. Dacă un soldat nimerește sau elimină un adversar, va câștiga experiență, care va avea un efect dublu asupra carierei sale în viitor. O astfel de unitate va fi mai eficientă în luptă și va dispune de un câmp vizual mai larg.

A fi văzut sau a nu fi văzut este poate cel mai important aspect din

*Sudden Strike*. Un grup de blindate are o putere de distrugere imensă, dar dispune de un câmp vizual extrem de redus. Abia în combinație cu ofițerul sau cu un vehicul de cercetare, mașinile blindate vor putea descoperi din timp țintele îndepărtate, pentru a le ataca. Din acest motiv nu funcționează aici tactica Tank Rush, care este agreată de multe jocuri. Cu o supradotare de blindate, însă cu o cercetare insuficientă, un atac



**ORGA LUI STALIN** Cu marea lor putere de distrugere, lansatoarele rusești de rachete atacă un grup de blindate. Deoarece proviziile de muniție ale Katyushelor sunt extrem de limitate, trebuie să aveți tot timpul în apropiere un camion de aprovizionare.



**PERICOL DE PRĂBUȘIRE** Bombardierele avariate de artileria anti-aeriană cad aprinse la sol. Clădirile și unitățile aflate în apropierea zonei de impact suferă daune considerabile.

asupra unui grup mic, dar inteligent plasat, nu va avea prea multe șanse de reușită. La plasarea soldaților proprii, câmpurile detaliate de luptă primesc un rol deosebit. Deoarece toate unitățile dispun de o traiectorie vizuală realistă, vă puteți ascunde artileria după copaci, dealuri sau case, pentru a

**Together we're strong. Secretul succesului se ascunde în colaborarea dintre diferitele unități.**

împiedica o descoperire prea timpurie a pozițiilor dvs. Infanteriștii se pot ascunde în clădiri, turnuri de pază și bunkere, devenind mult mai eficienți în respingerea atacurilor de infanterie. De multe ori adversarului nu-i mai rămâne altă posibilitate decât de a distruge clădirile cu bombardiere sau cu artileria grea. În pofida imaginii convingătoare a peisajului, câmpurile de luptă au un aspect copleșitor de realist, mai ales după unele lupte de durată. Obuzele lasă cratere adânci în lanurile și câmpiile verzi de odinioară, din casele distruse nu rămân decât ruine fumegând, iar adversarii omorâți nu



**ÎNCERCUIȚ** Blindatele rusești au fost atrase în capcană.

dispar de pe hartă, ci rămân în locul în care au căzut.

Sascha Gliss  
Andrei Ritok-Schotsch



**OPINII**

**Așteptarea a meritat. Sudden Strike este provocare destinată strategilor avansați.**

Sascha Gliss

Închideți telefonul, umpleți-vă frigiderul și luați o săptămână de concediu: *Sudden Strike* este provocarea tactică a anului. Misiunile bine echilibrate, trupele care reacționează în mod realist și adversarii extrem de inteligenți pun chiar și veteranii strategiei în fața unei sarcini dificile. Cine se debarasează de tacticile standard utilizate pentru învingerea adversarilor din RTS-urile convenționale și cercetează bine punctele slabe ale apărării inamicului va obține repede primele victorii. Hobby-strategii care nu au decât experiența lui *Command & Conquer* sau *WarCraft* trebuie să se aștepte la misiuni mult mai complexe. Merită să vă reobișnuiți, căci din punct de vedere tehnic *Sudden Strike* dovedește că jocurile de strategie bidimensionale nu sunt învechite nici pe departe. Unitățile și peisajele sunt desenate cu atâta dăruire, încât generalului aproape că-i sângerează inima când trupele sale intră într-un oraș distrus. Briefing-urile în schimb sunt realizate prea rece. Indicațiile sunt de multe ori neprecise și de aceea se poate întâmpla ca o misiune să nu se poată încheia, deoarece o zonă nu a fost marcată cum trebuie.

### Mini-Testcenter

**Instalat și rulează**

- Fără accelerare grafică, doar software
- Rulează și pe calculatoare mai vechi fără probleme
- Instalarea maximă scurtează duratele de încărcare

---

**Asa rulează jocul pe PC-ul dvs.**  
(Testat la rezoluție de 1.024x768 și 64 MB RAM)

	Pentium 200 MMX	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III 500
Software	■	■	■	■
G 400	■	■	■	■
Voodoo2	■	■	■	■
Voodoo3	■	■	■	■
Riva TNT	■	■	■	■
Riva TNT 2	■	■	■	■
GeForce	■	■	■	■

LEGENDĂ ■ Tehnic imposibil ■ Inacceptabil ■ Acceptabil ■ Optm

**Comentariu**

Chir dacă modurile de 640x480 și de 800x600 aduc o performanță mai bună, pentru a avea o arie vizuală mai mare jucați doar în 1.024x768.

---

**Pragul durerii**

Pentium 233  
32 MB RAM  
Placă grafică de 4 MB

Vești bune pentru jucătorii de strategie cu sisteme mai vechi: *Sudden Strike* rulează fără intermitențe și fără PC-uri High End. Rezoluțiile mai mici aduc și mai multă performanță.

**PUNTAJ**

**ÎN COMPARAȚIE**  
Alternativele prezentate pe scurt.

- **Age of Empires 2**  
Însoțiți în luptă marii viteji spre glorie.
- **Commandos**  
Operațiunea tactică va continua abia anul viitor.
- **Sudden Strike**  
Pretențiosul hit de strategie captează grație profunzimii jocului și misiunilor incitante.
- **C&C 3: Tiberian Sun**  
A treia parte a seriei a adus prea puține înnoiri ale jocului.
- **PC 4: Operation Barbarossa**  
Un TBS clasic. Din punct de vedere tactic, la fel de pretențios ca *Sudden Strike*.

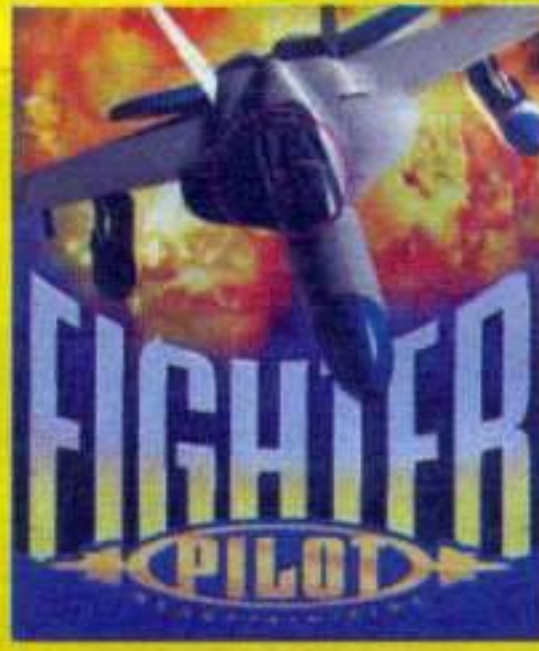
<b>GRAFICĂ</b> ..... Bine Unități și peisaje desenate cu dăruire.	<b>NECESAR</b> Pentium 233 32 MB RAM 4xCD-ROM HDD: 150 MB
<b>SUNET</b> ..... Bine Efecte variate, muzică de atmosferă.	<b>RECOMANDAT</b> Pentium III 500 64 MB RAM 12xCD-ROM HDD: 350 MB
<b>CONTROL</b> ..... Bine Tinic genului cu mouse și tastatură.	<b>GRAFICĂ</b> ✓ Software ✗ 3Dfx/Glide ✗ Direct 3D ✗ Open GL
<b>MULTIPLAYER</b> ..... Bine În rețea se pot lupta până la 12 generali.	<b>SUNET</b> ✗ EAX (SBLive!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround
84%	<b>MULTIPLAYER</b> Număr maxim de jucători Single-PC 1    Rețea 12    Internet 12
SATISFAȚIE	Număr de jucători / CD ..... 1 CD-uri / pachet ..... 2
	<b>CONTROL</b> Force-Feedback ..... ✗



Israeli Air Force



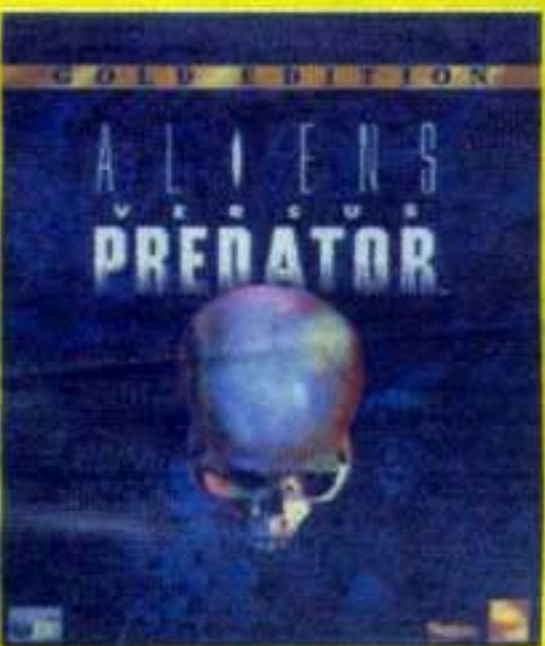
Fighter Pilot



F 22 Lightning 3



Alien VS Predator Gold



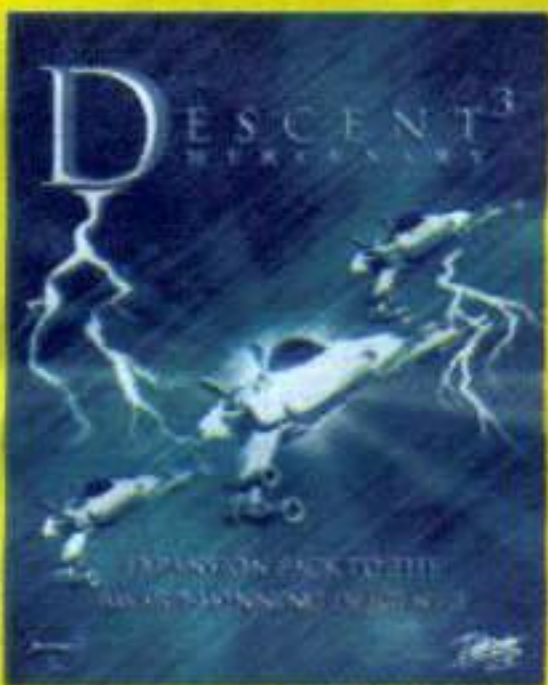
KA 52 Team Alligator



F - 15



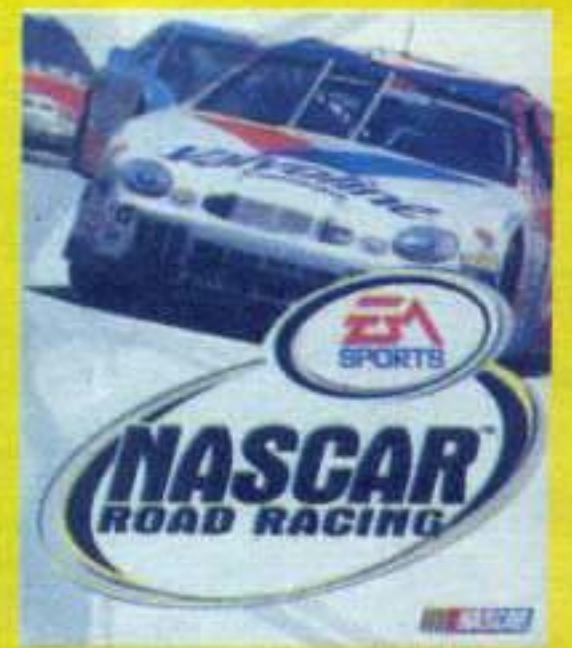
Descent 3 Mercenary (Add-on)



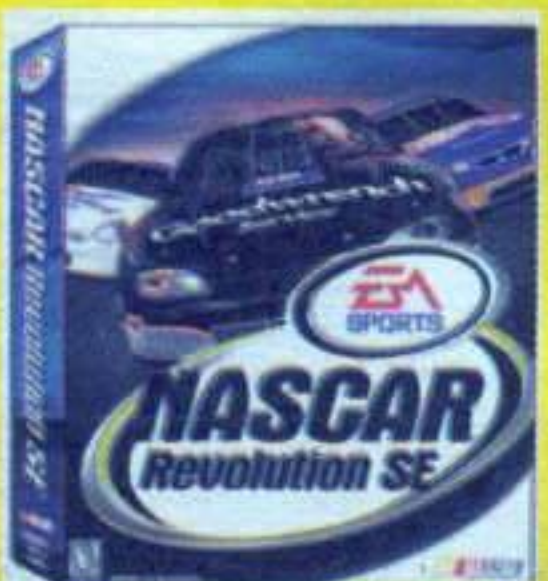
Nascar 2000



Nascar Road Racing



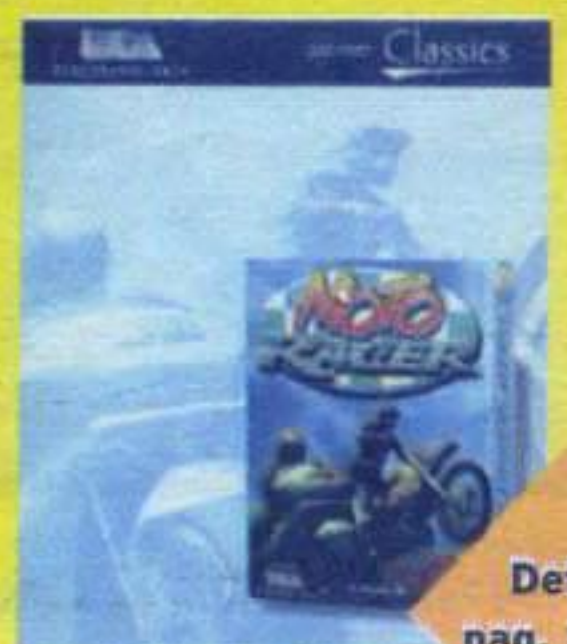
Nascar Revolution



Moto Racer 2



Moto Racer Classic



Detalii la pag. 182-186

# Ape tulburi pe fundul mării

Dirijați și administrați un imperiu submarin, apărându-l împotriva dușmanilor

**FACTS**

■ PRODUCĂTOR Ellipse ■ DISTRIBUITOR Koch Media ■ PREȚ cca. 40 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT A apărut deja ■ Interzis sub 12 ani

**PE SCURT**

- 3 campanii
- 3 facțiuni
- 3 trepte zoom
- 3 până la 4 grade de dificultate
- editor de scenariu

Trei facțiuni luptă pentru materii prime și teritoriu, dirijează baze, organizează unități de luptă și intrigi împotriva rivalilor. Ceea ce pare o nouă ediție a lui *Star Craft* s-ar putea dovedi o trufanda plină de nostalgie pentru cunoscătorii genului.

Rechinii albi și Sepiile negre sunt două grupări umane rivale ce se luptă în apele oceanelor. Suprafața terestră a devenit nelocuibilă, în urma impactului cu o cometă, iar pe fundul oceanelor se găsesc toate materiile prime necesare supraviețuirii. Rechinii albi se bazează pe superioritatea militară, iar Sepiile pun mai mult accent pe dezvoltarea tehnicii, dar, cu toate acestea, deosebirile dintre grupări nu sunt marcante. Cu totul altfel este însă facțiunea Silicon. Această rasă neumană construiește nave și baze organice și nu are nevoie decât de trei din cele șase materii prime puse în joc, în timp ce speciile umane sunt interesate de patru elemente, printre care aur și CORIUM. Aerul este vital pentru ambele, iar acesta emană de la plantele acvatice. Pentru a construi un vas de luptă sau unul de transport, aveți nevoie de mai multe materii prime, ca în *Age of Empires 2*.

Designul vehiculelor și al clădirilor seamănă ca două picături de apă cu cel din *StarCraft*, iar meniurile sunt similare celor ale clasicilor Blizzard. Vehiculele ingenios animate pot fi dirijate prin mouse sau shortcut-uri de tastatură, iar construcția clădirilor poate fi



**SMELLS LIKE CRAFT SPIRIT** Facțiunea Silicon nu este tocmai de genul Pamela Anderson. Cu unitățile lor organice seamănă cu rasa Protoss din *StarCraft*.

automatizată prin presetare. Aveți astfel mai mult timp pentru lupte de proporții, care au scopul de a împiedica inamicul să vă pătrundă în baze.

Relieful submarin este bine garnisit cu o mulțime de pești și alte soiuri de viețuitoare acvatice. Puteți modifica adâncimea, având astfel posibilitatea de a vă poziționa vehiculele în apropierea fundului mării sau în straturile superioare, ceea ce însă nu aduce neapărat avantaje tactice.



**OPINII**

**Simpatica clonă Star Craft oferă satisfacție solidă, dar de o intensitate medie.**

Peter Kusenberg

În comparație cu jocuri 3D ca *The Moon Project*, *Submarine Titans* pare cam îmbătrânit. Nostalgiei *Star Craft* se vor bucura însă de grafica detaliată, de principiul captivant de joc și de acțiunile submarine. Cu toate că misiunile sunt bine integrate în scenariu, pe parcursul desfășurării jocului ele devin o simplă rutină.

Peter Kusenberg  
Mihele Horia

Fanii *StarCraft* se vor bucura de relieful submarin și managementul economic, dacă nu se vor enerva pentru furtul intelectual.



**RECHINI BLANZI** Rechinii albi atacă o bază Silicon cu submarine grele de tip crucișător. Explaziile subacvatice se țin lanț.

**PUNTAJ**

**ÎN COMPARAȚIE**

Alternativelor prezentate pe scurt.

**Age of Empires 2**

Construcția clădirilor și bătăliile în timp real sunt captivante.

**C&C 3: Tiberian Sun**

Al treilea C&C dezamăgește atât din punct de vedere tehnic, cât și ca satisfacție de joc.

**StarCraft**

Conceptul de joc de la Blizzard este aproape fără greșală.

**Submarine Titans**

Clona ST, chiar dacă nu e o revelație, asigură un mod plăcut de a-ți petrece vremea și are un grad de dificultate destul de ridicat.

**Majesty**

Tempo-ul scăzut este exact ce-i trebuie unui începător.

**GRAFICĂ** ..... Bine

Frumoase lumi subacvatice și multe detalii.

**SUNET** ..... Mulțumitor

Sunetul electro este însufletit.

**CONTROL** ..... Bine

Mouse-ul și tastatura sunt configurabile.

**MULTIPLAYER** ..... Bine

În rețea nu vă deranjează adversarii non fair play.

**74%**

**SATISFACȚIE**

**Submarine Titans**

**NECESAR**

Pentium II 233  
32 MB RAM  
6xCD-ROM  
HDD: 140 MB

**RECOMANDAT**

Pentium III 500  
128 MB RAM  
8xCD-ROM  
HDD: 650 MB

**GRAFICĂ**

✓ Software  
✗ 3Dfx/Glide  
✗ Direct 3D  
✗ Open GL

**SUNET**

✗ EAX (SBLivel)  
✗ Aureal 3D  
✗ Dolby Surround

**MULTIPLAYER**

Număr maxim de jucători  
Single-PC 1 Rețea 24 Internet 24  
Număr de jucători / CD ..... 1  
CD-uri / pachet ..... 1

**CONTROL**

Force-Feedback ..... ✗

# You are not alone

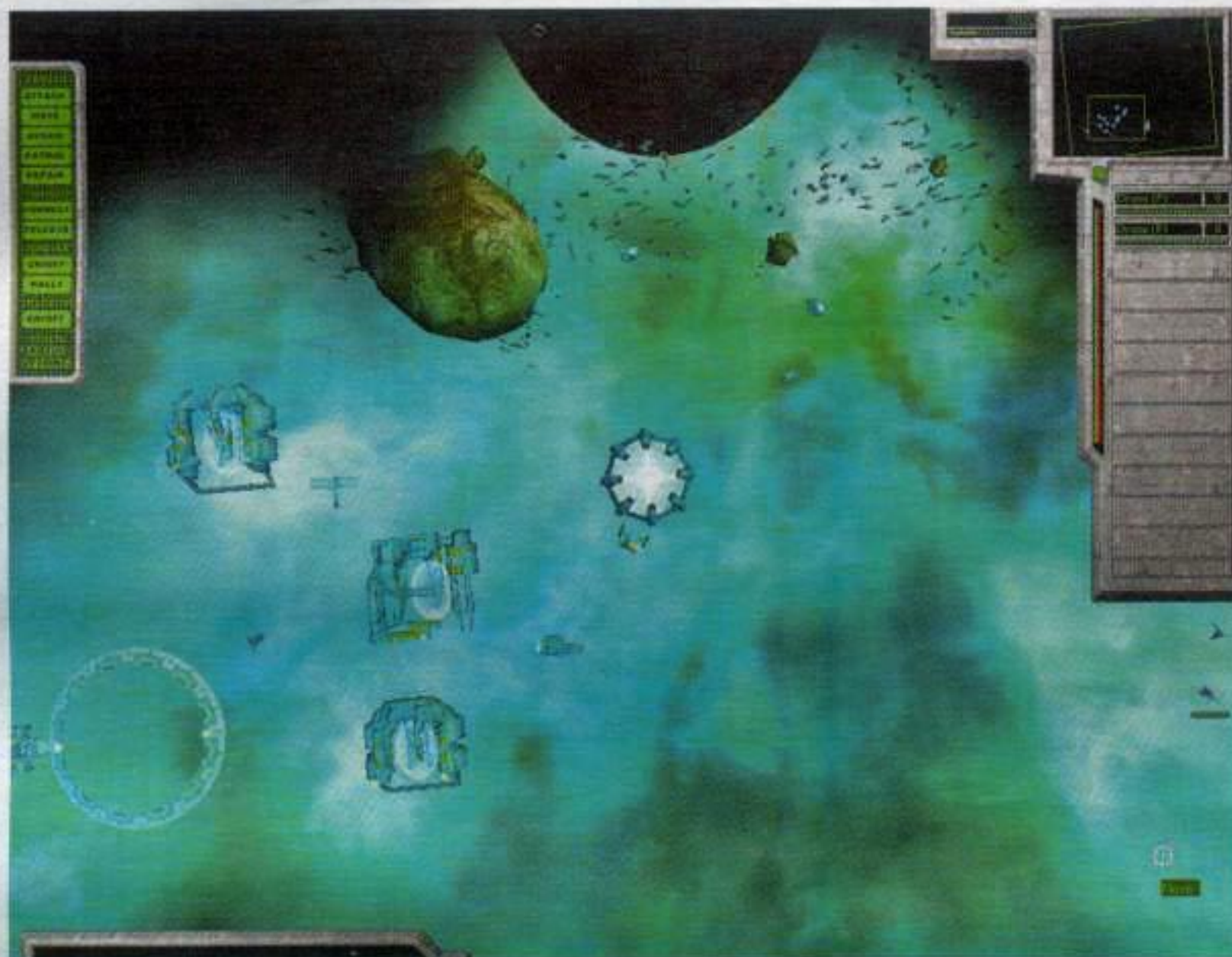
Omenirea încearcă din nou să cucerească spațiul cosmic și dă peste culturi străine

## FACTS

■ PRODUCĂTOR Pan Interactive ■ DISTRIBUITOR Koch Media ■ PREȚ cca. 33 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT A apărut deja

## PE SCURT

- trei rase deosebite
- un total de peste 120 de unități combatante
- map editor incorporat
- MP3 player pentru soundtrack-ul original



**COMPLET DEZLĂNȚUIT** Cu toate că așezarea plutește liber în spațiu, acțiunea se petrece în cea mai mare parte pe o suprafață plană, căci efectul 3D servește doar ca iluzie optică.

**Spațiul cosmic, în fapt atât de liniștit, este pentru a "n"-a oară teatrul bătăliilor distrugătoare. Ar putea oare The Outforce adăuga noi elemente acestui scenariu, excelent povestit deja de StarCraft și Earth 2150?**

Pământul este distrus în urma unei catastrofe intergalactice, iar terranii supraviețuitori își croiesc drum prin univers în căutarea unei patrii noi. Ei se amestecă pe negândite în conflictul dintre două rase extraterestre. Reprezentanții celor trei popoare se întâlnesc la masa tratativelor pe o stațiune cosmică, iar aceasta dispare fără

urmă. Misiunile decurg asemănător ca în RTS-ul StarCraft: pentru a vă constitui o grupare destul de puternică, construiți nave cosmice și strângeți materii prime, până când vă atacați dușmanul. Map-urile 2D se pot activa în perspectivă zoom, se pot învârti și răsturna. În plus, decorurile dau impresia de profunzime spațiului, ceea ce nu are însă importanță decât din punct de vedere grafic. Pe lângă câteva greșeli logice (garduri liber plutitoare în spațiul cosmic?!), inteligența "de plastic" a unităților dă bătăi de cap; de exemplu, navele sunt atât de instabile, încât și cele mai mici bătălii sunt câștigate de adversar,



**The Outforce este o copie a unor jocuri clasice, fără însă a le atinge grandoarea.**

Andreas Sauerland

## OPINII

V-a plăcut StarCraft? Știți Earth 2150 pe de rost? Dacă da, atunci nu trebuie să vă dați peste cap pentru a vedea și The Outforce. De la unitățile combatante și până la grafică, nu veți găsi absolut nici un aspect pe care să nu-l fi întâlnit altundeva într-o variantă mai bună. Chiar atât de groaznic nu e acest The Outforce, lupta spațială oferind chiar satisfacție ceva vreme, dar nu există absolut nici un motiv să vă procurați acest amestec de copii, câtă vreme puteți cumpăra la același preț un The Moon Project sau un Age of Kings.

dacă nu înmânați ordinele fiecărui pilot în parte.

Andreas Sauerland  
Mihele Horia

**The Outforce oferă satisfacție scurtă și de calitate acceptabilă, dar șchioapătă datorită construcției neoriginale și a story-ului neinspirat.**



**ÎN VĂLTOAREA LUPTEI** Zoom-ul integrat, fără trepte de reglaj, vă aduce foarte aproape de centrul luptei.



**LIBER PLUTITOR** Gardul plutitor apără bine împotriva atacatorilor.

## PUNCTAJ

**ÎN COMPARAȚIE**  
Alternativele prezențate pe scurt.

- **Earth 2150 2.0**  
Efaionul. Din punct de vedere al satisfacției de joc și al graficii, stă în fruntea clasamentului.
- **StarCraft**  
The classic one. Este încă un garant al buneii dispoziții, mai ales dacă e jucat în sistem multiplayer.
- **Homeworld**  
Un epos bombastic. În ciuda graficii grandioase, rămâne încă un mister.
- **Thandor**  
Mediocr, datorită atmosferei slabe și story-ului subțire.
- **The Outforce**  
Un story de moment și o alicăuire în pripă. The Outforce vine cu o întârziere de aproape doi ani.

**GRAFICĂ** ..... Satisfăcător  
Fundaluri și explozii convingătoare.

.....

**SUNET** ..... Satisfăcător  
Sunete proprii prin MP3 player-ul integrat.

.....

**CONTROL** ..... Bine  
Simplu și cu o singură viteză, ușor de deprins.

.....

**MULTIPLAYER** ..... Satisfăcător  
Până la opt jucători în rețea.

.....

**69%**

**SATISFAȚIE**

## The Outforce

**NECESAR**  
Pentium II/233  
64 MB RAM  
8 xCD-ROM  
HDD: 16 MB

**RECOMANDAT**  
Pentium III/500  
128 MB RAM  
16 xCD-ROM  
HDD: 50 MB

**GRAFICĂ**  
X Software  
X 3Dfx/Glide  
X Direct 3D  
X Open GL

**SUNET**  
X EAX (SBLivel)  
X Aureal 3D  
X Dolby Surround

**MULTIPLAYER**  
Număr maxim de jucători  
Single-PC 8 Rețea 1 Internet 8  
Număr de jucători / CD ..... 1  
CD-uri / pachet ..... 1

**CONTROL**  
Force-Feedback ..... X

# Vikingi și vânători de zmei

Konung vă transpune în lumea de poveste a miturilor nordice și a făpturilor din legende

## FACTS

■ PRODUCĂTOR Infinite Loop ■ DISTRIBUITOR Koch Media ■ PREȚ cca. 35 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 12 ani

## PE SCURT

- trei personaje principale
- șapte atribute
- cinci calități de bază
- până la nouă personaje într-un grup
- peste 20 de specii de monștri

Întâi a fost *Cultures*, apoi *Rune*. Se pare că producătorii țin acest popor sălbatic strict pentru uzul propriu. *Konung* povestește la rândul său întâmplările pline de suspans ale războinicilor nordici.

În *Konung*, alegeți unul din cele trei personaje principale, conducându-l printr-un decor fantastic populat de vikingi, de triburi de vânători sălbatici și de negustori meridionali. În periplul dumneavoastră înfrunțați zmei, trolți, pitici și centauri, pe care trebuie să-i învingeți singur sau în compania a până la nouă camarazi. Cu cât acumulați mai multă experiență în lupte, cu atât deveniți mai puternic și mai carismatic; fiecare personaj dispune de șapte atribute și de cinci calități de bază, din care doar patru pot fi modificate. Datorită a progresului în nivele, în grupul dumneavoastră puteți lua noi membri. Dacă sunteți destul de bun, puteți integra în grup chiar și monștri. Cele peste 60 de quest-uri pot fi abordate aleator, jocul dezvoltându-se nelinear. Pentru a dinamiza principiul de joc, producătorii au integrat și elemente RTS. Astfel, puteți construi arme noi sau alte puncte de rezistență. Puteți prepara și elixiruri tămăduitoare, din amestecuri de ierburi și plante medicinale.

Până în acest punct, *Konung* pare a fi o rudă destul de apropiată a lui *Baldur's Gate*, dar se dovedește după scurt timp un grosier RPG, fără profil, suspans sau narațiune solidă. O poveste de fundal nu au decât misiunile, dialogurile sunt seci, luptelor le



**IMBLÂNZITORUL DE ZMEI** Pot fi manevrate simultan până la nouă personaje. Singur nu ați avea nici o șansă în fața unui atac al monștrilor de acest calibrul.

lipsește dinamismul, iar efectele sonore sunt sub orice critică. Jocul nu are nici măcar muzică de fond. Păcat e și faptul că locuitorii din *Konung* sunt atât de înceți în mișcări; căci cei mai mulți gameri nu vor avea parte de schimbările zi - noapte incorporate de constructor, ci cu siguranță vor adormi de plictiseală...

Andreas Sauerland  
Mihele Horia



OPINII

**Un RPG de proastă calitate, ce nu ar putea clinti din fața sobei un viking zgribulit.**

Andreas Sauerland

Eroi-clîșeu, dialoguri aiurea și un scenariu ce poate fi eventual reconstituit din fragmente. *Konung* își sperie din prima clipă potențialii fani, prin aranjamentul grosier. RPG-iștii entuziaști să mai aibă puțină răbdare. Cu apariția lui *Baldur's Gate 2*, nimeni nu va mai avea nevoie de un rebut de tip *Konung*.

Cele peste 60 de quest-uri, 200 de personaje și decorurile specifice vikingilor nu pot ascunde faptul că RPG-ul în discuție e o amărată clonă a lui *Baldur's Gate*.



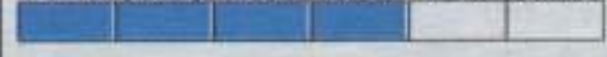
**CREATURILE ÎNTUNERICULUI** Câteodată, peste *Konung* se lasă întunericul. Cu toate că nu influențează deloc jocul, efectul este frumos.

## PUNTAJ

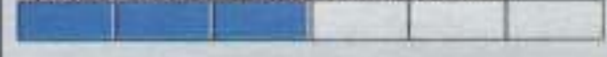
**ÎN COMPARAȚIE**  
Alternativele prezentate pe scurt.

- **Diablo 2**  
Un RPG plin de acțiune, cu un factor de contaminare ridicat
- **Baldur's Gate**  
Un epos promițător, dar cu o grafică deja învechită
- **Icewind Dale**  
Un altot BG, orientat spre luptă, cu un story puternic
- **Nox**  
O clonă D de efect, cu o cantitate respectabilă de umor
- **Konung**  
Grafică slabă, profunzime de joc aproape zero. *Konung* a clacat în încercarea de a-l copia pe *Baldur's Gate*.

**GRAFICĂ** ..... Satisfăcător  
Încă acceptabil pentru standardele zilelor noastre.



**SUNET** ..... Suficient  
Aproape fără voci, efecte sonore jenante.



**CONTROL** ..... Satisfăcător  
Simplu, dar reacționând pe alocuri greoi.



**MULTIPLAYER** ..... Bine  
Până la 16 jucători în rețea.



**53%**  
**SATISFAȚIE**

**NECESAR**  
Pentium 166  
32 MB RAM  
8xCD-ROM  
HDD: 150 MB

**GRAFICĂ**  
✓ Software  
✗ 3Dfx/Glide  
✗ Direct 3D  
✗ Open GL

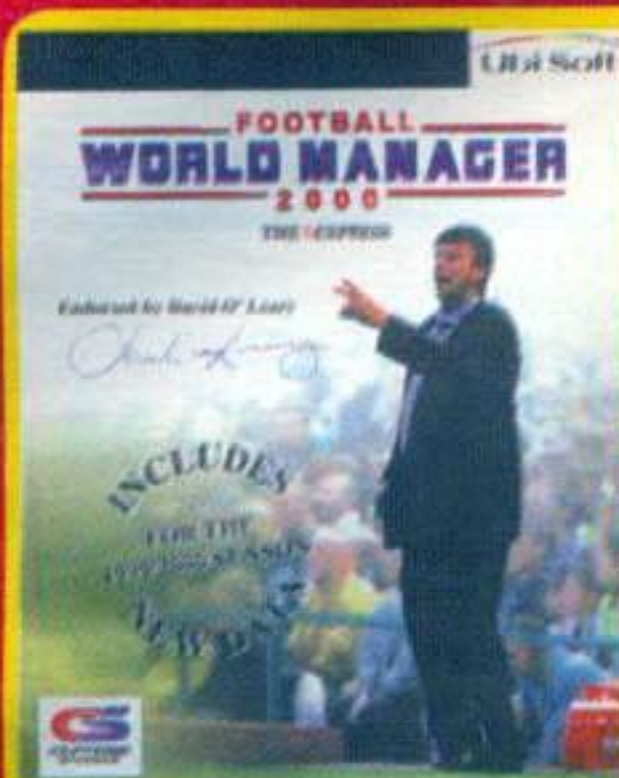
**MULTIPLAYER**  
Număr maxim de jucători  
Single-PC 1 Rețea 16 Internet 16  
Număr de jucători / CD ..... 1  
CD-uri / pachet ..... 1

**CONTROL**  
Force-Feedback ..... ✗

## Konung

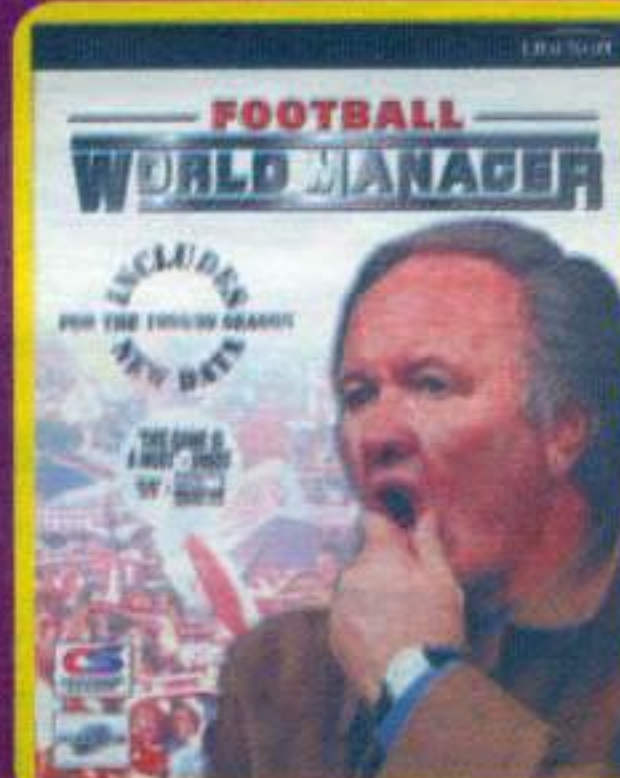
**RECOMANDAT**  
Pentium II 350  
64 MB RAM  
16xCD-ROM  
HDD: 250 MB

**SUNET**  
✗ EAX (SBLive!)  
✗ Aureal 3D  
✗ Dolby Surround



### FOOTBALL WORLD MANAGER 2000

Cel mai complet joc de management fotbalistic se intoarce, mai rapid, mai mare si incluzand mai multe caracteristici ca microdata. Peste 29.000 de jucatori, 95 divizii, 1400 de cluburi din 71 de tari. Statisticile fiecarui jucator, liga sau tara aduse la zi in timp real iti ofera un nivel de date si detalii fara precedent. Decide tactica si strategia de joc, atat la nivel de jucator cat si de echipa.



### FOOTBALL WORLD MANAGER

Football World Manager este singurul joc de management fotbalistic care reflecta cu adevarat fotbalul actual. Contine cea mai mare baza de date dintre toate jocurile de gen, peste 25.000 de jucatori, peste 1.000 de cluburi din 70 de divizii, peste 50 de tari. Caracteristica unica "match action" iti permite sa iti modifichi echipa in timpul meciului si iti ofera informatii de valoare prin 9 ecrane de analiza.



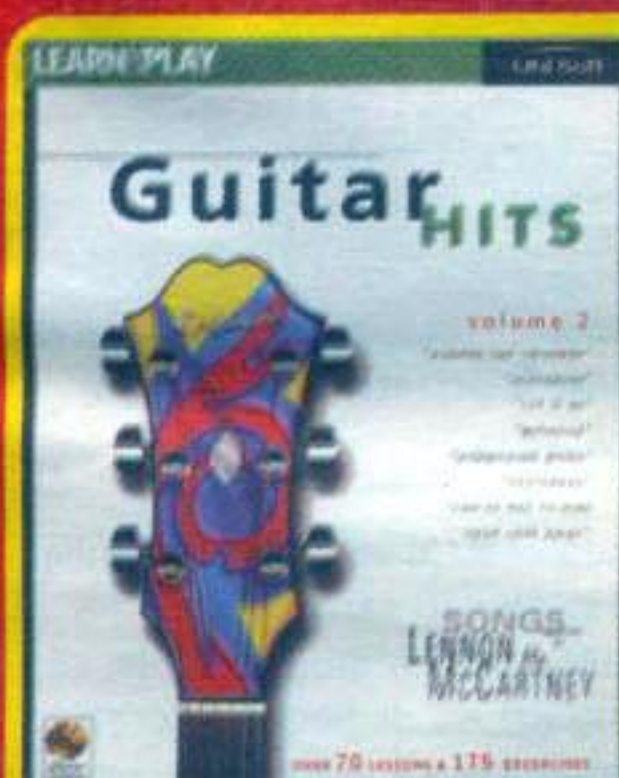
### ARTIST CURSURI DESEN ARTISTIC

Cea mai usoara cale de a invata sa desenezi. Echivalentul unui an de arte plastice. 40 de modele, 650 de etape explicative, 1200 de desene. Un curs complet de desen bazat pe 5 genuri clasice: portret, natura moarta, peisaj, scene de gen si studii de nud.



### FRENCH WITH RAYMAN

Invatati franceza prin aventurile educative ale lui Rayman! Fie ca sunteti incepator sau doriti sa va imbunatatiti franceza, prin aceste cursuri complete, create de profesori si testate de copii, veti reusi sa imbinati activitatile educative cu un joc extraordinar.



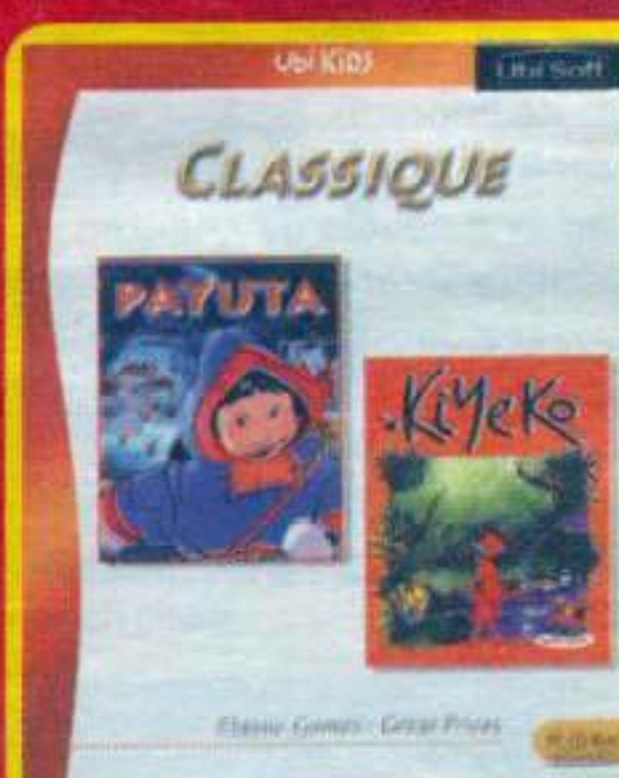
### GUITAR HITS CURSURI CHITARA PENTRU INTERMEDIARI

Peste 70 de lectii si 175 de exercitii pentru 7 aranjamente acustice, cu ajutorul celor 8 cantece compuse de John Lennon si Paul McCartney, printre care celebrele "Let It Be", "Yesterday" si "Blackbird".



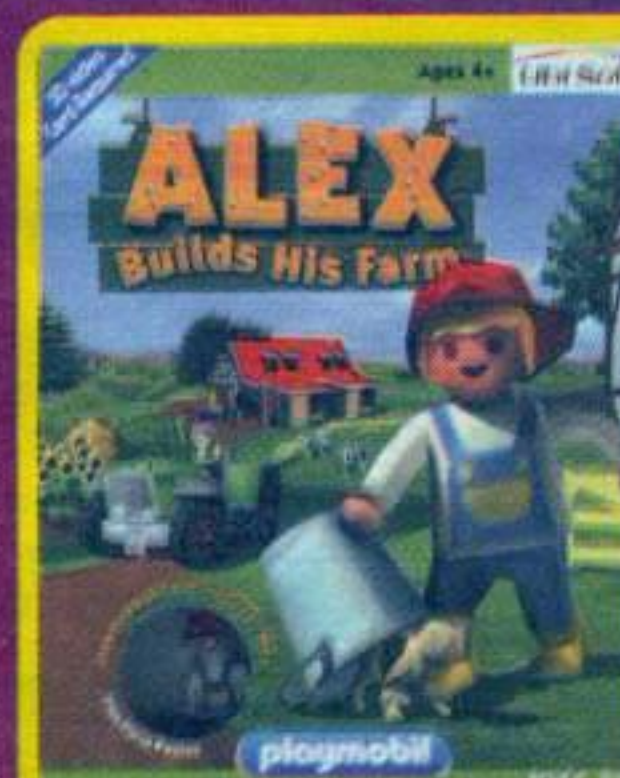
### PIANO HITS CURSURI PIAN SI CLAVIATURI

Invatati sa cantati si imbunatatiti-va cunostintele cantand la tastatura sau la pian, cele 7 titluri incluse (John Lennon, Elton John, Sting, Steve Wonder, etc). Un curs original completat cu imagini video, functie "slow playing", inregistrari, analize de eroare, comentarii educative si exercitii specifice tehnicilor de pian.



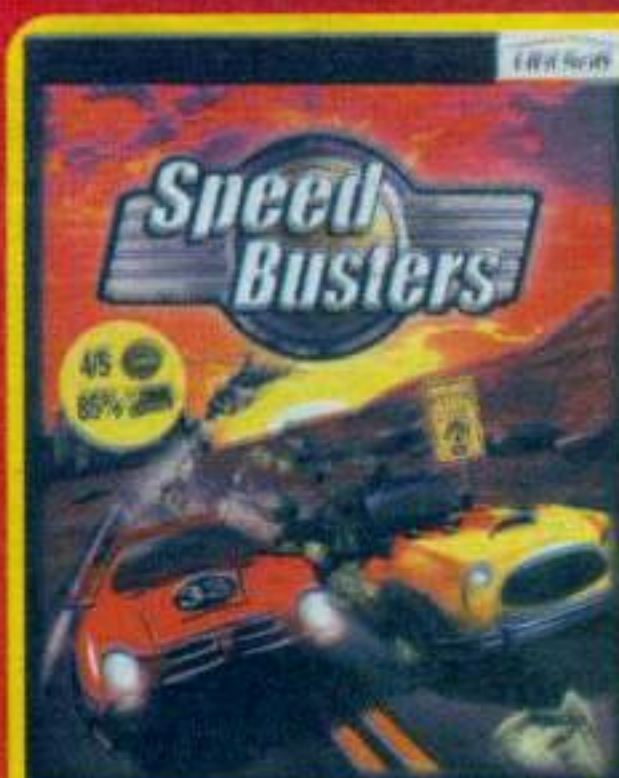
### KIYEKO & PAYUTA

Doua jocuri distincte intr-un singur ambalaj! In afara minunatelor povesti care descriu aventurile celor doi eroi, o multitudine de joculete excelente pentru imbunatatirea memoriei copilului, recunoasterea formelor si a simetului, invatarea primelor notiuni de folosire a PC-ului, precum si transportarea acestora in incantatoarele tinuturi ale Polului Nord si Amazonului.



### ALEX BUILDS HIS FARM

Jucariile tale Playmobil prind viata in acest joc de aventura pentru copii. Descopera viata la ferma alaturi de Alex intr-o minunata lume 3D. Alex este un baietel plin de viata care iubeste natura si animalele. Alaturi de el vei descoperi toate placerile vietii de fermier. Vei construi cladiri, vei cultiva legume si vei avea grija de animale. Nu va lipsi nici distractia atunci cand vei participa la o cursa calare sau cand vei conduce tractorul.



### SPEED BUSTERS

Nu te teme de politisti. Sunt de partea ta si te platesc sa atingi atingi viteza maxima! Un joc de curse care ofera echilibrul perfect intre actiune si indemanare. Cu banii castigati in curse iti poti imbunatati masina aleasa din cele 8 vehicule personalizabile create dupa modele americane ale ultimelor 4 decenii. Cele sapte curse de pe intinsul Americii beneficiaza din plin de grafica 3D revolutionara.



### LAURA'S HAPPY ADVENTURES

Laura a descoperit un diamant magic. Misunea ei? Sa lumineze cele 5 fete ale diamantului ajutandu-si prietenii si familia. Toti au nevoie de ajutorul tau. Trebuie sa gasesti solutiile la puzzle-urile care te asteapta. Exploreaza locurile la care ai visat si intalneste diverse personaje in aceasta luna fabuloasa. Jocul dezvoltă aptitudinile in folosirea computerului, legate de logica si relatii interumane.

# Prăbușirea de pe platformă

Cold Blood a funcționat perfect pe Sony Playstation dar transferul către PC s-a făcut cu niscai probleme

**FACTS**

■ PRODUCĂTOR Revolution ■ DISTRIBUITOR Ubi Soft ■ PREȚ cca. 44 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 16 ani

**PE SCURT**

- versiunea PlayStation a fost de nota 10
- producătorii știu meserie, ei creând seria Baphomets Fluch
- 10 misiuni
- ...și greșeli de neiertat

**Când agenții intră în acțiune, se împart palme. Asta o știm din filme. Experiența ne-a mai învățat ceva: după ce se administrează o ultimă porție, tipii bine legați își iau o revanșă în forță. În action-adventure-ul *Cold Blood* situația este aceeași. Sub lumina reflectoarelor, intrați în rolul lui James Bond.**

Personajul dumneavoastră este Cord, John Cord. Când îl vedeți întâia oară pe spionul MI6 tocmai îl "spală" cineva pe cap, cu mișcări ritmice, într-o albie cu apă. În scenă apare un tip ce-l interoghează într-un timp incert și într-o ambianță așiderea. În fața ochilor lui John dansează imagini încâlcite, iar eroul nu se poate concentra decât într-o pauză de tortură. Urmează o incursiune în trecut, după care a sosit momentul să interveniți. Prin trapele rămase deschise în amintirile lui John, readuceți copoul statului înapoi în prezent, îl lăsați să vorbească, să umble, să fugă, să se fofileze, să scoată pistolul și să tragă. Nu poate sări, dar se poate cățăra. În plus, John dispune de un ceas cu aptitudini universale, care ascunde sub afișaj un minicomputer lucrând neobosit. Parole, furt de date, dezactivarea sistemelor de securitate, schimb de e-mail și arhivare - aparatul numit Remora le rezolvă pe toate mai rapid decât stinge Bond paharele cu Martini.

*Cold Blood* are zece misiuni, din care opt se desfășoară în trecut, iar în celelalte două duceți story-ul la final. Startul se dă într-un complex minier din statul sovietic fictiv Volgia,



**DANS PE SĂRMĂ** În timp ce John Cord a devenit un star în urma interpretării rolului de pe PlayStation, la capitolul PC s-a încurcat în sfori.

unde se exploatează un minereu având proprietăți de conductor superior. Vestul se teme că pe baza acestuia s-ar putea construi super-arme. Misiunea dumneavoastră constă în culegerea de informații exacte despre minereu și despre locul de detenție a unui camarad dispărut. Mai apoi trebuie să vă infiltrați în cartierul general al inamicului, într-un centru de cercetări și într-o rafinărie, să săriți pe un tren în mers, să supraviețuiți în timpul unei călătorii ucigătoare pe o insulă și să împiedicați activarea unor rachete de pe un submarin aflat în submersiune. Și toate acestea sunt presărate cu episoade de trădare și înșelătorie.

Ce mai, ca la teatru! În toate misiunile trebuie să înlăturați santinelele, făcându-le K.O. sau împușcându-le, să montați bug-uri, să dezlegați secretul unor combinații și să extrageți indiciile din dialogurile purtate. Sună bine și chiar așa ar fi, dacă... 1. s-ar putea salva liber; 2. controlul nu ar fi atât de imprecis, încât John să se lovească cu capul de toți pereții; 3. nu ar fi nevoie de minute întregi pentru încărcare. Toate acestea sunt reziduuri ale versiunii PlayStation. Se pare că în saltul făcut spre PC, John s-a prăbușit. Diagnostic: comoție cerebrală.

Daniel Ch. Kreiss  
Mihele Horia

**Au reapărut punctele de salvare. În caz de deces, John reintră în joc începând cu ultimul schimb de decor. De ce nu învață producătorii nimic nou?**



**OPINII**

**Designerii își pun din nou bețe în propriile roate.**

Daniel Ch. Kreiss

John Cord, protagonistul din *Cold Blood*, se poticnește, după care cade în bot, în ciuda story-ului frumos copiat, a atmosferei pline de suspans și a enigmelor inspirate. Și totuși, șeful de la Revolution, Charles Cecil, și echipa sa au la activ câteva reușite de excepție în domeniul graphic adventure. Aș fi putut probabil trece cu vederea faptul că agentul dă cu multă plăcere cu capul de pereți și e la fel de agil în mișcări ca un măcelar obez, după o majorare de salariu și alcoolic fiind. Dar m-am împăcat mai puțin cu punctele de salvare care nu dispar de pe consolă. Oare m-ar condamna cineva pentru uciderea lui Cord?

**PUNCTAJ**

**ÎN COMPARAȚIE**  
Alternativele prezentate pe scurt.

- Messiah**  
Distracție, acțiune, ingeri, blasfemie. Nu-ți fac cu ochiul?
- Nocturne**  
Bătălii întunecate împotriva hoardelor de zombi: piele de găină garantată.
- Cold Blood**  
Controlul, sistemul de salvare și timpul lung de încărcare distrug un vis ce pare frumos.
- Insurrection**  
Acțiune nesărată și mistere pe măsură.
- Dino Crisis**  
La fel de mediocră din punct de vedere al graficii și al satisfacției de joc.

<b>GRAFICĂ</b>	Satisfăcător
Culisele sunt bune, însă figurile ar putea arăta și mai bine.	
<b>SUNET</b>	Foarte bine
Articulat, convinsător, muzică și mai bună.	
<b>CONTROL</b>	Slab
Reacționează mult prea brusc și imprecis.	
<b>MULTIPLAYER</b>	Netestabil.
Netestabil, fiind inexistent.	

**69%**  
SATISFACTIE

<b>NECESAR</b>	<b>RECOMANDAT</b>
Pentium 233	Pentium II 333
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HDD: 400 MB	HDD: 1.400 MB
<b>GRAFICĂ</b>	<b>SUNET</b>
✓ Software	✗ EAX (SBLivel)
✓ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	
<b>MULTIPLAYER</b>	
Număr maxim de jucători	
Single-PC	Rețea
	Internet
Număr de jucători / CD	
CD-uri / pachet	3
<b>CONTROL</b>	
Force-Feedback	✗

# Keep on Trucking

Puneți-vă casca de protecție și măsurați-vă puterile cu elita truck racing-ului

## FACTS

■ PRODUCĂTOR Syntec ■ DISTRIBUITOR THQ ■ PREȚ cca. 45 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Fără interdicții

## PE SCURT

- 11 trasee
- 8 echipe
- condiții meteorologice dinamice
- avarii realiste
- car tuning
- videorecorder inclus



**ȘOC CEREBRAL** Se pare că forța impactului i-a cam scuturat mințile acestui șofer. După o astfel de coliziune, din camion nu mai rămâne decât o grămadă de tablă șifonată.

**Camioanele sunt mari, grele și plictisitoare. Acest truism rămâne valabil până ce conduceți un bolid cu peste 1.000 CP în campionatul Euro-Truck-Liga.**

Cu un tonaj de peste 5 t, camioanele Mercedes Benz sunt printre cele mai masive piese ale sporturilor cu motor, iar Mercedes Benz Truck Racing vă introduce în noua eră digitală. Specialiștii în curse de la Syntec au apelat la ajutorul constructorului, reușind astfel să obțină o reprezentare fidelă a autotrenului și a calităților sale de rulaj. Cine nu e prea sigur la mărirea acestor mastodonți începe

cu un tur de acomodare. Înainte de a ieși pe pistă, vă puteți seta motorul și distribuția. În realitate, viteza maximă a camionului este blocată electronic la 160 kmh, dar piloții curajoși pot înlătura acest obstacol și pot zbura pe pistă la peste 200.

O dată ajuns în cockpit, Truck Racing convinge prin traseele și vehiculele bine puse la punct. Dacă activați la maxim detaliile, vopseaua truck-ului reflectă decorurile, vehiculele avariate își pierd componente de caroserie pe traseu și intră șchiopătând la standuri. Cu ajutorul videorecorderului inclus puteți revedea scenele care v-au mers la suflet sau puteți faceți



## OPINII

Sascha Gliss

**O grafică chic și acuratețe în control. Ce-ți mai dorește inima, camionagiule?**

Să-ți faci plăcere să concurezi la o viteză total aiurea pentru un autotren? Absolut, cel puțin așa se întâmplă în Truck Racing. Chiar dacă viteza este relativ mică, lucrurile se compensează prin aspectul realist și printr-un veritabil racing feeling. Tamponările la sânge, inclusiv cele bară în bară, nu vă lasă să vă plictisiți și vă vor face mâinile să transpire pe volan. Din punct de vedere tehnic, Syntec și-a dat lucrarea de doctorat prin Truck Racing: grafica este printre cele mai bune oferte actuale ale pieței. Păcat că toate vehiculele participante sunt marca Mercedes, căci în liga europeană participă și alți constructori.

manevre de "cut & paste" cu cele mai spectaculoase secvențe.

Sascha Gliss  
Mihele Horia



**ALUNECOS** Cursele pe ploaie sunt cea mai mare provocare pentru pilot.



**FACEȚI LOC!** În această cursă îți faci loc cu pumnii și coatele, păstrând șanse de a ajunge rapid în față.

## PUNCTAJ

### ÎN COMPARAȚIE

Alternativele prezentate pe scurt.

#### F1 Racing Simulation 2

Senzația de real, excelent redată, compensează micile gafe de design.

#### Grand Prix 3

Sentimentul de realitate, excelent redat, compensează micile gafe de design.

#### MB Truck Racing

Nu doar pentru fanii trucking-ului. Un simulator de curse cu o tematică neobișnuită, dar realist și cu look nobil.

#### F1 2000

Operă de debut al celor de la EA. Grafică frumoasă, dar fără profunzime.

#### TOGA 2

Un realist simulator de curse, pentru tuneri cu multă răbdare.

### GRAFICĂ

Trasee și camioane ce solicită d.p.d.v. tehnic.

### SUNET

Sunetele motoarelor sunt cam înfundate.

### CONTROL

Lejer și prin tastatură.

### MULTIPLAYER

Bun; (fără) sprijin modem.

82%

SATISFACTIE

## Mercedes Benz Truck Racing

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium II 333	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
6xCD-ROM	8xCD-ROM
HDD: 170 MB	HDD: 542 MB

GRAFICĂ	SUNET
× Software	× EAX (SBLive!)
× 3Dfx/Glide	× Aureal 3D
✓ Direct 3D	× Dolby Surround
× Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Rețea 8 Internet 8
Număr de jucători / CD
CD-uri / pachet

CONTROL
Force-Feedback

# Pentru cine trag clopotele?

Vreți să ciuruiți un zombie, să strângeți EXTRAS sau să conduceți în curse rapide? Pe toate le puteți alege în Carmageddon

**FACTS**

■ PRODUCĂTOR Torus Games ■ DISTRIBUITOR Monosit ■ PREȚ cca. 45 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 16 ani

**PE SCURT**

- 50 de vehicule ieșite din comun
- 48 de misiuni și curse
- 9 vizoare
- 7 multiplayer

**Căsăpirea pietonilor pare un sport național foarte iubit în Anglia, dacă e să luăm ca referință producătorul seriei Carmageddon. Cu toate că nu sunt decât zombi, asta nu îmbunătățește cu nimic un joc de curse.**

Nu e Driver, nu e Midtown Madness, nici Carmageddon. Numele apocaliptic avertizează asupra faptului că aici șofatul a rămas un atribut masculin. Max Damage, skin-head-ul cu piele roșie, trebuie să evadeze din închisoare, conducând mai bine și mai inconștient decât adversarii săi. Se parcurg nouă curse fantastice, pe durata cărora se semnează condica la fiecare check-point, până ce expiră timpul sau cineva termină toate circuitele. Între timp, puteți distruge după pofta inimii vehiculele adversarilor și puteți trece în trombă peste pietoni. De cele mai multe ori, aceștia stau prin zonă ca proștii ori aruncă cocktailuri Molotov asupra șoferilor trăsniți. Cu vehiculul puteți transforma în deșeuri mai tot ce găsiți pe hartă, dar atenție: unele obstacole sunt indestructibile, provocând pagube mari vehiculului. Pentru fiecare ciocnire reușită și pentru fiecare pieton eliminat primiți puncte pe care le puteți investi în reparația vehiculului, pentru a nu ajunge cu el la fier vechi. Carmageddon: TDR 2000 rezistă mai ales grație diversității nivelelor și misiunilor ieșite din comun, pe care trebuie să le îndepliniți pe parcursul curselor. Din punct de vedere grafic, versiunea nouă a evoluat foarte mult față de cea precedentă, însă supără în



**FOC!** Dacă acest zombie nu vrea să asculte, e nevoie de forță. Cu rachetele eliminați adversarii săraci cu duhul, care vor încerca să vă atace cu cocktailuri Molotov.

continuare animația grosieră și comportamentul vehiculului, care nu reușește să genereze o adevărată atmosferă de curse. Nici zberetele enervante ale pietonilor nici bârâitul monoton al motorului nu au șanse la vreun Oscar, ca să nu mai amintim de perioadele nesfârșite de încărcare. Pe jucătorii de curse îi va irita și faptul că modul cockpit nu poate fi întotdeauna utilizat; din cauza construcției prea extravagante a vehiculului, vizibilitatea e prea redusă.

Florian Stangl  
Andrei Ritok-Schotsch



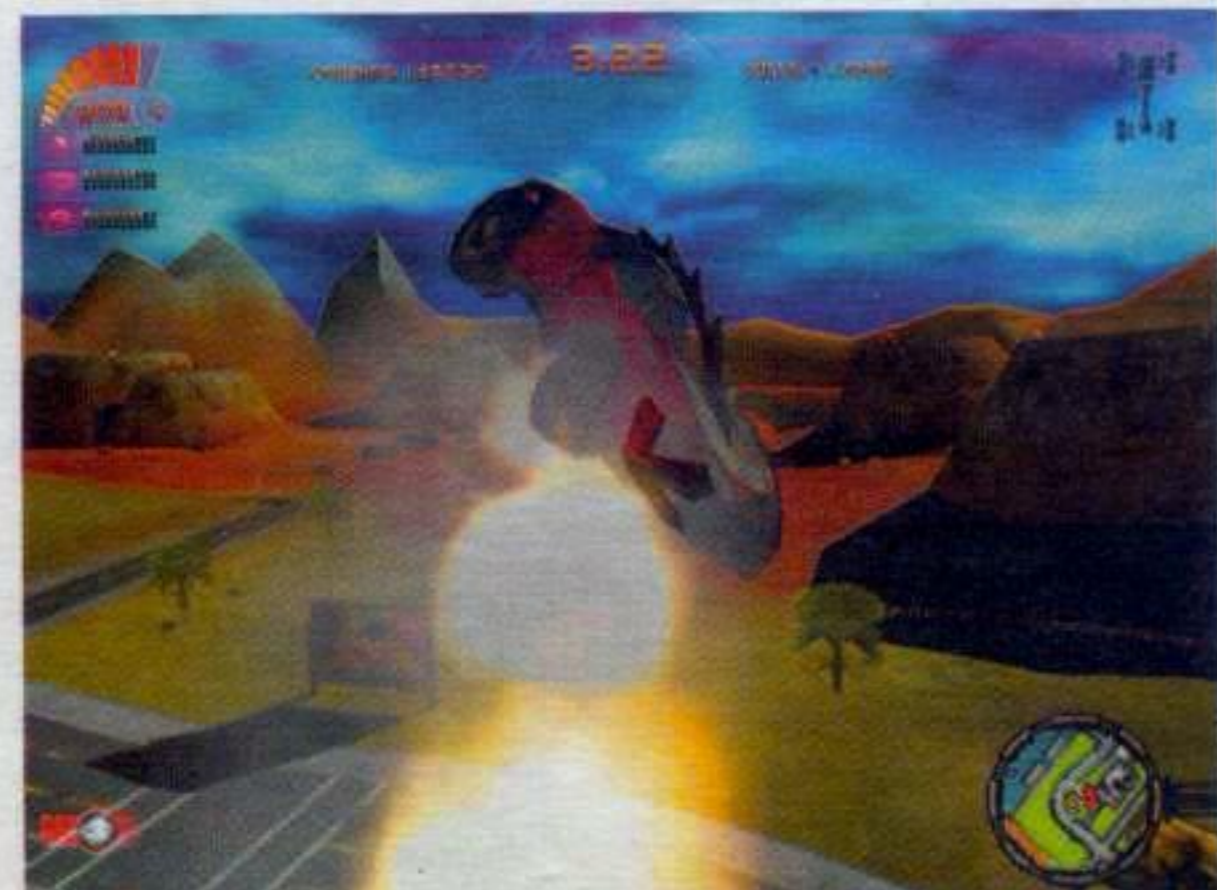
**OPINII**

**M-am așteptat la ceva mai mult. Carambolajul neinspirat începe să mă enerveze.**

Florian Stangl

Elementul cel mai trăsnet din joc îl constituie, categoric, "zombii sinucigași". Pămpălăii săteni pe cale de putrefacție sunt surprinzător de proști. Bine, recunosc că m-a atras în câteva nivele cercetarea peisajelor pătrătoase. Apoi însă, controlul prea greu m-a enervat prea tare pentru a mă mai putea chinui cu Carmageddon.

**Căsăpirea pietonilor pare un adevărat sport național în Anglia, dacă e să-l luăm ca unitate de referință pe producătorul seriei Carmageddon.**



**LIBER CA PASĂREA CERULUI** Turboafterburner-ul vă asigură salturi spectaculoase, care afectează binișor mașina.

**PUNCTAJ**

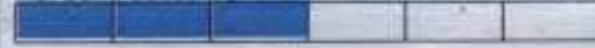
**Carmageddon: TDR 2000**

**ÎN COMPARAȚIE**  
Alternativele prezentate pe scurt.

- **Driver**  
Rămâne în continuare cel mai bun amestec de curse și crimă.
- **Midtown Madness**  
Orașe reale constituie scena unor urmări sălbatice cu mașina.
- **Käifer Total!**  
Curse necomplicate cu Beetle-ul și prietenii săi.
- **Demolition Racer**  
Nu cu mult mai bun decât Carmageddon și la fel de monoton în timp.
- **Carmageddon: TDR**  
Chiar dacă e mai bun decât predecesorul, principiul deja învechit ar putea fi schimbat.

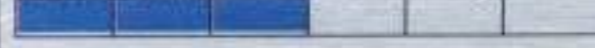
**GRAFICĂ** ..... Îndestulător

Mai bună decât a precursorului.



**SUNET** ..... Îndestulător

Efecte enervante, muzică lipsită de viață.



**CONTROL** ..... Îndestulător

Neotrivit pentru un joc de curse.



**MULTIPLAYER** ..... Bine

Singurul punct sclintitor al jocului.



**66%**  
**SATISFAȚIE**

**NECESAR**

Pentium II 266  
32 MB RAM  
8xCD-ROM  
HDD: 210 MB

**RECOMANDAT**

Pentium III 500  
64 MB RAM  
8xCD-ROM  
HDD: 470 MB

**GRAFICĂ**

- ✗ Software
- ✓ 3Dfx/Glide
- ✓ Direct 3D
- ✗ Open GL

**SUNET**

- ✗ EAX (SBLive!)
- ✗ Aureal 3D
- ✗ Dolby Surround

**MULTIPLAYER**

Număr maxim de jucători  
Single-PC 1 Rețea 8 Internet 8  
Număr jucători / CD ..... 1  
CD-uri / pachet ..... 1

**CONTROL**

Force-Feedback ..... ✓



Flight Unlimited III



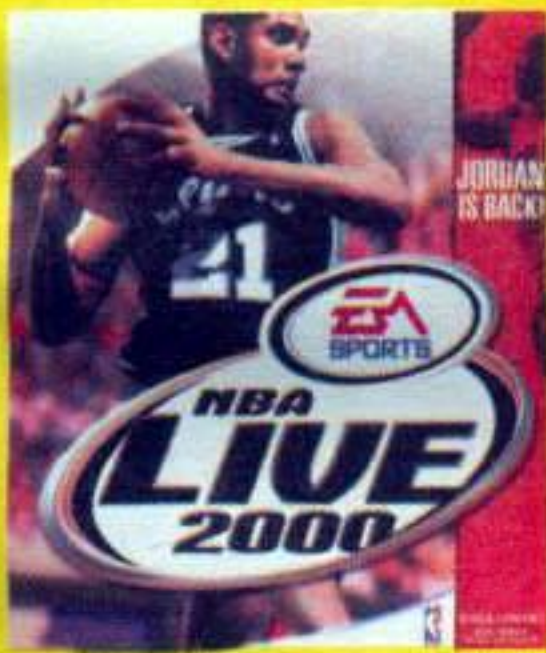
Actua Golf 2



World Cup Cricket



NBA Live 2000



The F.A. Premier League Stars 2001



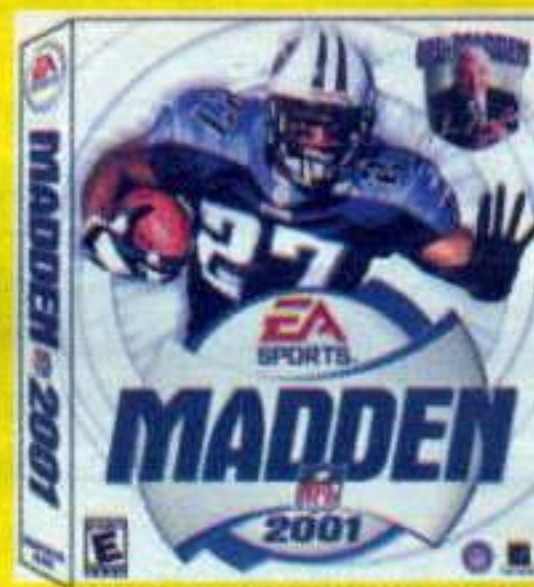
Fifa: Road to the World Cup 98



Actua Soccer 3



Madden NFL 2001



F.A. Premier League Manager 2001



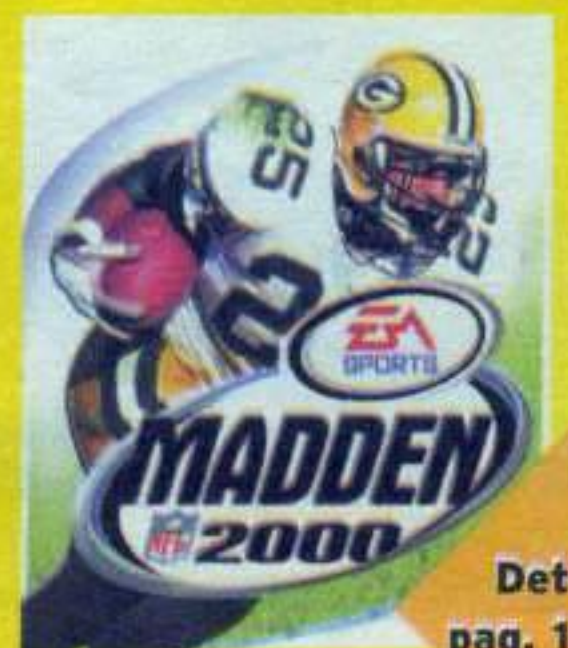
World War II Fighters



NHL 2000



Madden NFL 2000



# Războiul piraților aerului

Flightsimulation Light: Crimson Skies pășește pe urmele legendarului Strike Commander

**FACTS**

■ PRODUCĂTOR Zipper Interactive ■ DISTRIBUITOR Microsoft ■ PREȚ 45 \$ ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Nerecomandat sub 12 ani

**PE SCURT**

- 24 de misiuni
- 5 mini-campanii
- peste 15 avioane
- editor pentru construirea avioanelor
- inspirat de jocul cu același nume realizat de FASA

**Dacă vă îngrozesc simulatoarele super-precise, cu manuale îndrumătoare de grosimea unei cărți de telefon, atunci *Crimson Skies* este simulatorul mult așteptat.**

America anilor '30. Marea națiune din trecut și-a revenit cu chiu și vai după criza economică și s-a scindat în mai multe stătuțe. Cerul continentului nord-american este cuprins de haos. Pirați ai aerului, avizi după bani, și mercenari fără conștiință își vând serviciile celui care plătește mai bine, stârnind războaie private crâncene. Nu vă fie teamă, nu trebuie să aveți senzația că ați chiulit de la ora de istorie. *Crimson Skies* se desfășoară mai mult într-o realitate alternativă, gândită de creatorii legendarului *Battletech Universum*. Vă echipați rapid cu scurta de pilot a vajnicului Nathan Zachari și conduceți trupa de corsari Fortune Hunters. Această gașcă de căutători de comori folosesc ca bază de operațiuni nava înarmată Pandora, iar dumneavoastră sunteți în rolul de conducător al renegaților, aflat în carlinga avionului de vânătoare. Înainte de a vă avânta în luptă, configurați tunurile și rachetele citadelei zburătoare. Cu cât avansați mai mult în campanii, cu atât mai diversificată va fi paleta de avioane și tipuri de muniție care vă stă la dispoziție. Cei preocupați de construcții își pot asambla avionul de vis și-l pot plăti cu bani cash. După ce ați setat după pofta inimii, sunteți catapultat în mijlocul

**Pentru eroi și războinici. *Crimson Skies* amintește de episoadele clasice de aventură made in Hollywood.**



**TERABĂ GREA** Bazele aeriene din *Crimson Skies* sunt portavioane puternic înarmate. Pentru a le cuceri, trebuie mai întâi să doborâți gondolele motorizate.

acțiunii printr-un simplu mouse click. Pe lângă misiunile standard împotriva vânătorilor adversi, aveți parte de o serie de misiuni neobișnuite. Trebuie să recuperați personaje cunoscute, aflate pe trenuri în mișcare, sau să vă demonstrați talentul de aviator într-un stunt show la Hollywood. Între secvențe se intercalează imagini alb-negru, ce povestesc scene de iubire și trădare, completând scenariul.



**OPINII**

**Mai zgomotos, mai colorat și mai rapid. *Crimson Skies* este popcorn-ul de la cinema.**

Sascha Gliss

Sascha Gliss  
Mihele Horia

La crearea lui *Crimson Skies*, grafica și acțiunea au fost mult mai importante decât acuratețea controlului și realismul. Decorurile și aparatele de zbor se remarcă prin grija exagerată pentru detalii. În timp ce curățați orizontul de inamici, sound track-ul este convingător. Ce-i drept, fanaticii realismului vor fi mai dezamăgiți.



**MAGIA FOCULUI** Adversarii doborâți își iau rămas bun prin efecte de flăcări și fum deosebit de spectaculoase.

**PUNTAJ**

**ÎN COMPARAȚIE**

Alternative prezentate pe scurt.

- Crimson Skies**  
Opulent din punct de vedere grafic și simplu ca joc. CS este simulatorul perfect pentru un începător.
- Mechwarrior 3**  
Simulator mech excelent, produs de creatorii lui CS.
- Starlancer**  
Wing Commander 2000. Cea mai nouă operă a lui Chris Robert.
- Tachyon: The Fringe**  
Un mercenar în cosmos. Shooting spațial în genul The Darkening.
- MIG Alley**  
Un simulator de precizie al bătăliilor aeriene din Coreea.

**GRAFICĂ** ..... Foarte bine

Medii realizate cu mult devotament.

**SUNET** ..... Bine

Un soundtrack plin de stil.

**CONTROL** ..... Bine

Simplu și ușor de mânuit.

**MULTIPLAYER** ..... Bine

Lupte fierbinți cu până la 16 avioane.

**83%**

**SATISFAȚIE**

**Crimson Skies**

<b>NECESAR</b> Pentium 233 32x MB RAM 4xxCD-ROM HDD: 300 MB	<b>RECOMANDAT</b> Pentium III 500 64 MB RAM 12xCD-ROM HDD: ca. 700 MB
<b>GRAFICĂ</b> X Software X 3Dfx/Glide ✓ Direct 3D X Open GL	<b>SUNET</b> X EAX (SBLive!) X Aureal 3D X Dolby Surround
<b>MULTIPLAYER</b> Număr maxim de jucători Single-PC 1      Rețea 16      Internet 16	
Număr de jucători / CD ..... 1 CD-uri / pachet ..... 1	
<b>CONTROL</b> Force-Feedback ..... ✓	

# Întoarcerea în patrie

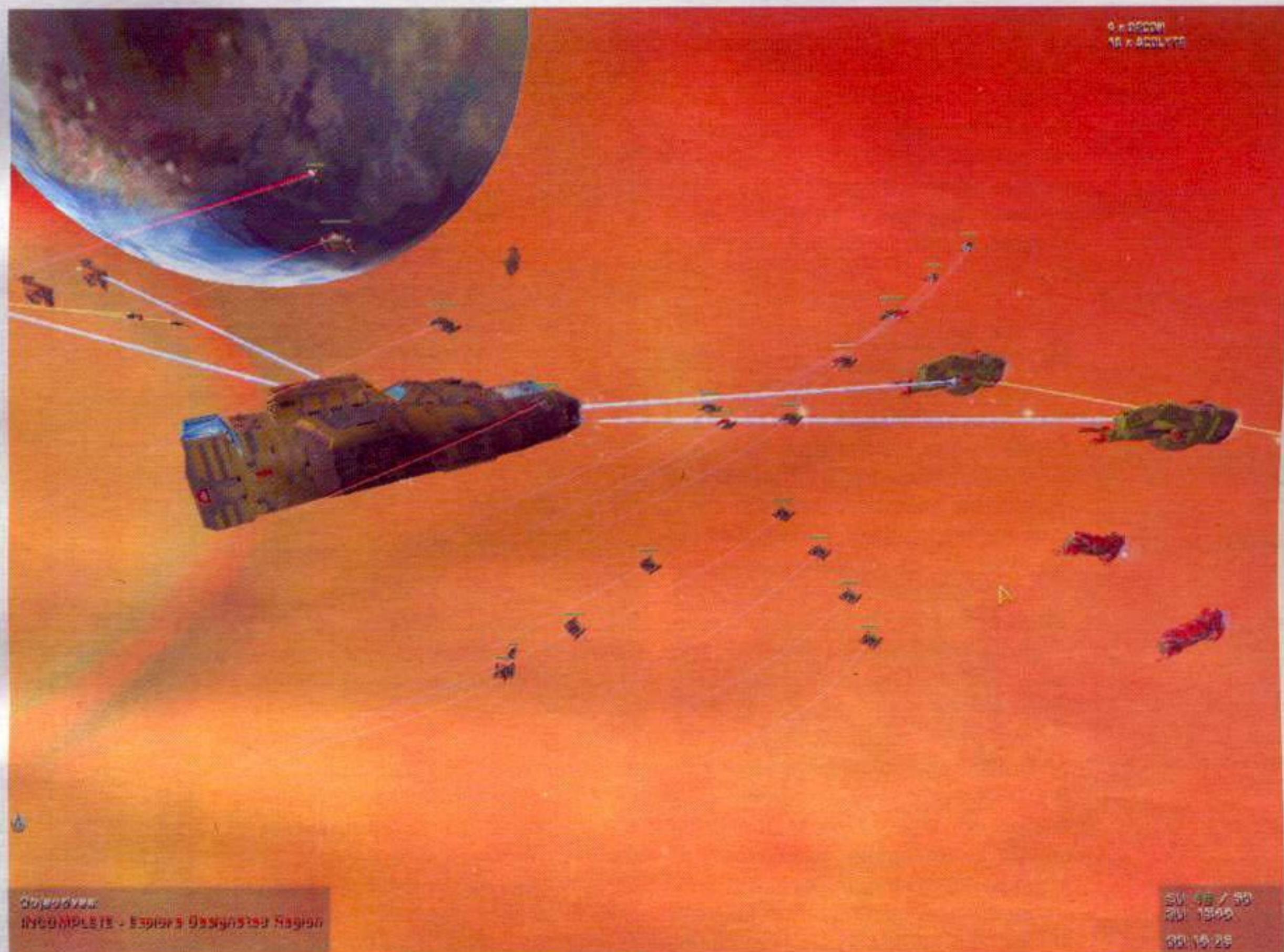
Cataclysm: fanii spectacolului de strategie Homeworld primesc noi misiuni

## FACTS

■ DISTRIBUITOR Barking Dog Studios ■ PREȚ cca. DM 70,- ■ TERMEN A apărut deja ■ Nerecomandat sub 12 ani

## PE SCURT

- 17 noi misiuni singleplayer
- 25 de tehnologii noi
- 18 nave noi
- efecte grafice prelucrate
- două rase disponibile pentru multiplayer



**MAIESTUOS** Nava uriașă plutește sublim în spațiu, în timp ce este atacată din toate părțile de nave mai mici și mai agile.

**Aproape la un an după Homeworld, lupta continuă. În Cataclysm, trupele dumneavoastră se confruntă cu un nou asalt extraterestru.**

**C**ataclysm nu este, cum poate credeți, un add-on la Homeworld, ci un produs de sine

stătător, pentru care nu aveți nevoie de jocul precedent. Cele 17 noi misiuni gravitează în jurul unei creaturi misterioase, Beast, ce apare pe neașteptate din adâncul Universului și începe să asimileze trupele străine, pentru îndeplinirea propriilor scopuri. Pe lângă noi efecte de lumină și explozii, multe

tipuri de nave inedite și noi tehnologii, s-au adus multe îmbunătățiri de detaliu. Astfel, puteți scurta durata reparațiilor și a zborurilor de recunoaștere, puteți programa navele să patruleze pe un itinerar marcat și puteți reduce distanțele mari prin folosirea porților pentru salturi în timp. Ca la Homeworld, grafica și profunzimea jocului sunt excelente, existând totuși un punct slab: cum de nu au reușit producătorii să-și organizeze spațiul în secvențe corecte?

Andreas Sauerland  
Mihele Horia

**Cu excepția unor mici modificări, Cataclysm vine cu aceeași ofertă ca și Homeworld: profunzime de joc genială, grafică perfectă și atmosferă măreață.**

PUNTAJ		Homeworld: Cataclysm	
<b>ÎN COMPARAȚIE</b> Alternativele prezentate pe scurt.			
<b>StarCraft</b> Strategie excelentă în Cosmos, un veritabil clasic modern.	<b>GRAFICĂ</b> ..... Foarte bine Nave detaliate și efecte luminoase detaliate.	<b>NECESAR</b> Pentium II/266 32 MB RAM 4xCD-ROM HDD: 250 MB	<b>RECOMANDAT</b> Pentium III/500X 128 MB RAM 32xCD-ROM HDD: 500 MB
<b>Earth 2150 2.0</b> Spectacolul 3D vine cu o grafică și o satisfacție de înaltă clasă.	<b>SUNET</b> ..... Bine Soundtrack de efect.	<b>GRAFICĂ</b> X Software ✓ 3Dfx/Glide ✓ Direct 3D ✓ Open GL	<b>SUNET</b> ✓ EAX (SBLive!) X Aureal 3D X Dolby Surround
<b>Homeworld</b> Precursorul a convins prin nenumărate întâmplări inovative.	<b>CONTROL</b> ..... Bine Trebuie să vă obișnuiți cu sistemul de navigare.	<b>MULTIPLAYER</b> Aveți de ales între două rase diferite.	
<b>Homeworld: Cataclysm</b> Pe lângă grafică îmbunătățită, oferă multe detalii necesare.	<h1>82%</h1>		
<b>Star Trek: Armada</b> Un spectacol de efect, plin de dinamism, în universul Star Trek.	<b>SATISFAȚIE</b>		
	<b>MULTIPLAYER</b> Număr maxim de jucători Single-PC 1    Rețea 8    Internet 8 Număr de jucători / CD ..... 1 CD-uri / pachet ..... 1	<b>CONTROL</b> Force-Feedback ..... X	

# Posibilități austere

Producătorul își descoperă latura caritabilă: JoWood ne cadorește cu extra CD-ul pentru Traffic Giant

## FACTS

■ PRODUCĂTOR JoWood ■ DISTRIBUITOR Monosit ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Fără limită de vârstă

### PE SCURT

- 2 moduri de joc
- 3 grade de dificultate
- cinci tipuri de vehicule
- 26 modele de vehicule
- 30 de misiuni (15 noi)
- 45 hărți infinite (15 noi)
- peste o mie de clădiri diferite

**Cât costă în mod normal un add-on? Circa 20 de dolari. Traffic Giants este mai ieftin: puneți CD-ul, instalați-l și puteți începe. JoWood este o asociație caritabilă; acțiunea "eu îmi fac cadou add-on-ul" este menită să prezinte cu surle și trâmbițe nu de mult apăruta versiune Gold Edition.**

Nu mai lipsesc decât metrourele și reclamele de pe autobuze și trenuri, dar poate că mission-CD-ul îi va da ocazia designerului să revină asupra problemelor rămase de căruță. Cam acestea erau așteptările noastre, exprimate într-un număr anterior al PC Games. Nu avem nici acum metrou, nici în Golden Edition (jocul original & CD-ul extra), în schimb avem la dispoziție alte 15 noi orașe americane, care trebuie împânzite cu cabine de așteptare și stații de autobuz, șine de tramvai și stații pentru trenuri pe pernă magnetică. Printr-un clic de mouse se poate analiza din ce zonă a orașului sunt locuitorii metropolei izometrice, aflați pe stadioane, în școli, birouri sau magazine, iar în acest fel puteți să vă orientați în construirea liniilor de autobuz și de cale ferată. Deoarece în zgârie-nori lucrează și trăiesc mulți oameni, puteți amplifica traficul prin aceeași stație - fapt necesar, având în vedere scopul și durata misiunii. Detaliile gen durată de așteptare a mijlocului de transport, cost al biletelor, salarii și reclame vor fi reglate după principiul vaselor comunicante, în procente. Grafica (până la



**ÎNCĂRCAT DE SIMBOLURI** La fiecare stație se poate vedea numărul traseului, călătorii așteptând și gradul lor de mulțumire. Din punct de vedere grafic, versiunea Gold nu aduce nici o schimbare.

1.280x1.240 dpi), designul meniului și desfășurarea jocului rămân neschimbate. Orașele au rămas vii și fascinante. În acestea forfotesc locuitorii în drum spre serviciu, la cumpărături sau în loisir, iar traficul este foarte aglomerat, ceea ce face imperativă construirea liniilor de transport în comun.



### OPINII

Petra Maueröder  
Mihele Horia

**Oricum, dar nu excelent. Nu tot ce lucește e Gold.**

Petra Maueröder

Oricât ar părea de interesantă construcția de rețele de transport în orașele Statelor Unite, Industry Giant mai are de recuperat în domeniul modernizării. Acestui neajuns i se mai adaugă modelul neclar al zonelor de preț, iar la peste 100 de stații perspectiva se duce pe copcă. Deoarece minusurile designului nu au fost înlăturate și nu am găsit nici o noutate în joc, nu putem schimba nici punctajul.

**JoWood e într-o fază de filantropie. Austriecii fac add-on-ul cadou.**



**STARS & STRIPES** 15 orașe americane așteaptă să li se rezolve problemele severe de circulație.

## PUNCTAJ

## Traffic giant Gold-Edition

### ÎN COMPARAȚIE

Alternative prezentate pe scurt.

- **Traffic Giant**  
Scos din circulație. De acum nu mai există decât Gold Edition.
- **Traffic Giant Gold Edition**  
Un joc de construcție pentru cei cu talente organizatorice. Add-on-ul încorporat prelungeste durata jocului.
- **Der Industrie-Gigant Gold**  
Cine încă nu îl are așteaptă partea a doua (vezi avanpremierea pag 56).
- **SimCity 3000 Deutschland**  
Cea mai recentă versiune a seriei clasice, obligatorie pentru orice fan al construcției.
- **Rollercoaster Tycoon**  
Jocul de construcție a unui parc de distracții nu este degeaba permanent în top.

### GRAFICĂ

Neschimbată în Gold version

### SUNET

Zumzetul autentic al orașului este omniprezent.

### CONTROL

Reușit, dar greu ca perspectivă.

### MULTIPLAYER

Construcție contra cronometru, distracție pe măsură.

**81%**

**SATISFAȚIE**

### NECESAR

Pentium 233 MMX  
32 MB RAM  
4xCD-ROM  
HDD: 240 MB

### RECOMANDAT

Pentium II 333  
64 MB RAM  
8xCD-ROM  
HDD: 240 MB

### GRAFICĂ

✓ Software  
✓ 3Dfx/Glide  
✗ Direct 3D  
✗ Open GL

### SUNET

✗ EAX (SBLive!)  
✗ Aureal 3D  
✗ Dolby Surround

### MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători  
Single-PC 1 Rețea 4 Internet -  
Jucători/CD ..... 1  
CD-uri/pachet ..... 1

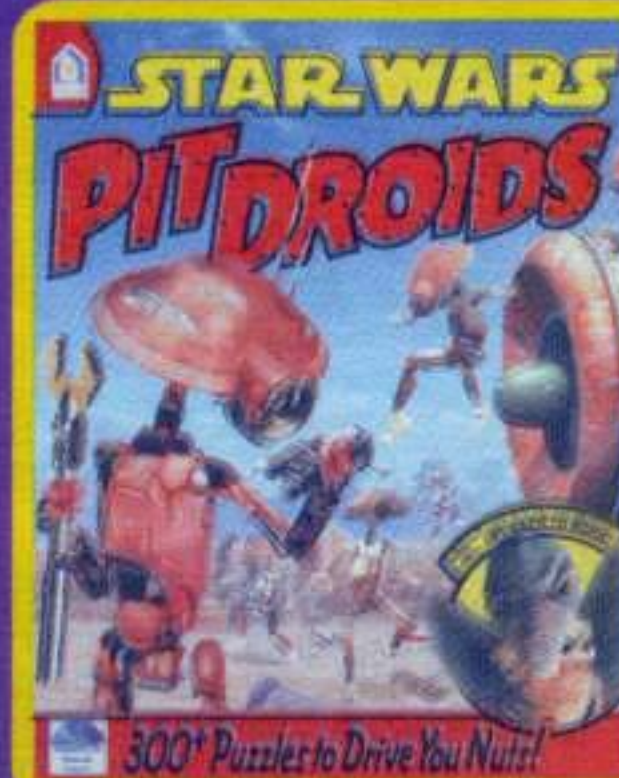
### CONTROL

Force-Feedback ..... ✗



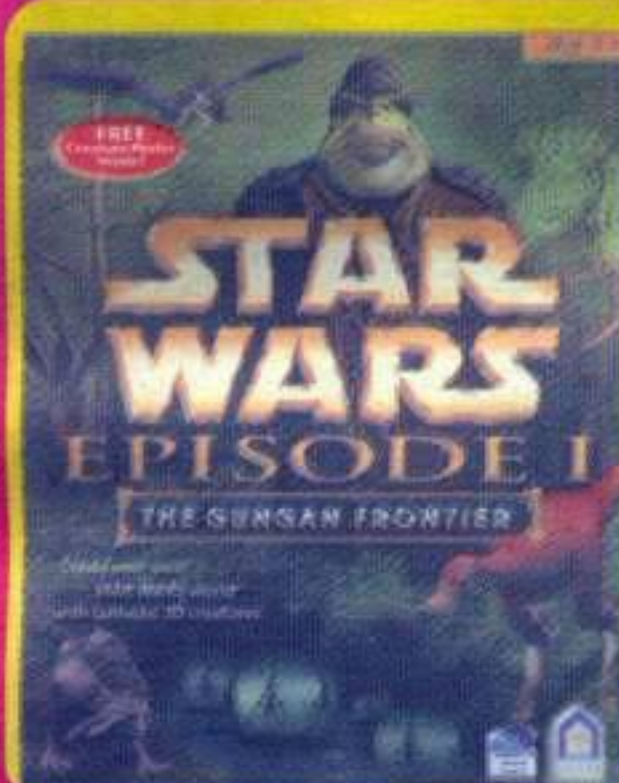
### STAR WARS DROIDWORKS

Lupta pentru libertate in galaxie continua! Spionii rebeli au aflat ca Imperiul a construit o fabrica secreta de roboti undeva pe planeta Tatooine, unde inginerii imperiali pun bazele unei armate de roboti asasinii. Pana nu vor fi oprite, aceste masinari periculoase vor teroriza galaxia. Ca membru al Aliantei Rebele misiunea ta este sa construiesi roboti care sa se infiltreze in armata inamica pentru a reprograma robotii asasinii.



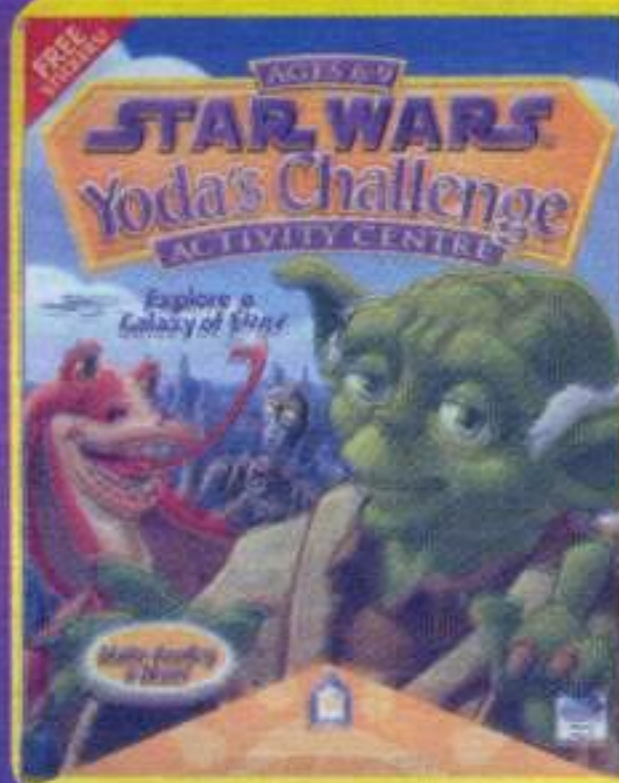
### STAR WARS PIT DROIDS

Peste 300 puzzle-uri care te vor innebuni! Roboteii lui Watto trebuie sa ajunga la cursele POD, dar ei au nevoie de ajutorul tau pentru a dezlega o multime de enigme in decorul fascinant al planetei Tatooine. 8 nivele de dificultate, 6 medii de joc Star Wars, 16 melodii originale. Posibilitate de editare a propriilor puzzle-uri. Cu aceasta eclupa haosul e in miscare!



### STAR WARS THE GUNGAN FRONTIER

Creati-va propria luna Star Wars cu creaturi fantastice 3D! Marele Consiliu Gungan are nevoie de tine. Misiunea ta este sa transformi luna pustie a lui Naboo intr-o lume echilibrata, plina de viata si de a-i ajuta pe gunganii sa construiasca un nou oras subacvatic. Trebuie sa controlezi cresterea populatiei, asigurarea hranei si a resurselor necesare pentru construirea acestui nou oras gungan. Soarta acestei civilizatii se afla in mainile tale!



### STAR WARS YODA'S CHALLENGE

Insotii-l pe Yoda in camera de consiliu Jedi! Invatati matematica, citire si muzica prin joc in lumea plina de imaginatie a lui Star Wars. Episodul 1. 6 aventuri umitoare te asteapta, tinere Jedi! Yoda te invata sa gandesti logic, sa canti, sa citesti harti, orientare spatiala, ritm, citire, vocabular, modelare si geometrie.



### GUITAR HITS COLLECTOR CURSURI CHITARA DOUA VOLUME

Contine cele doua volume ale seriei Guitar Hits, reunind astfel peste 300 de exercitii pentru 14 aranjamente acustice pentru chitara si voce alese dintre legendele rock'n roll-ului. Un suport multimedia dinamic care combina demonstratiile video cu prezentarea partiturii si a schemelor de acord si care permite inregistrarea propriilor exercitii.



### HEROES COMPENDIUM

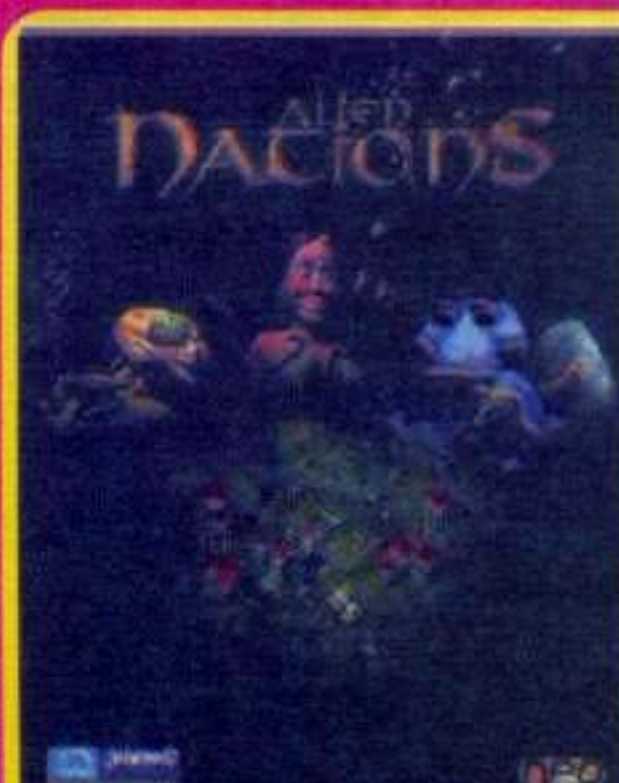
Primele doua titluri si add-on-ul celui de al doilea, din cea mai celebra serie a jocurilor de strategie se afla acum intr-un singur pachet. Compilata contine: Heroes of Might and Magic. A Strategic Quest, Heroes of Might and Magic II The Succession Wars si Heroes of Might and Magic II The Price of Loyalty.



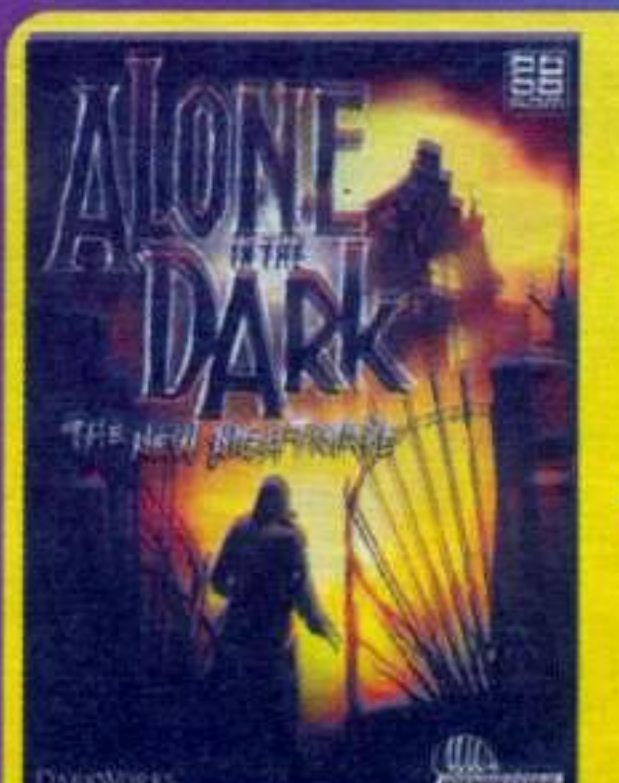
### DRIVER



### ALIEN NATIONS



### ALIEN NATIONS MISSION PACK



### ALONE IN THE DARK 4 THE NEW NIGHTMARE

■ UN FLĂCĂU PE CINSTE.

Barbarul nu-și atinge adversarii cu mănuși de catifea. O oarecare șansă de supraviețuire păstrează doar cei ce manifestă cât de cât politețe în fața monstrului de piatră.

# Cu barda prin pădurea întunecată

Sezonul de vânatoare a monștrilor s-a deschis în urmă cu câteva luni, iar de atunci încoace entuziasmul pentru măcelul din lumea lui *Diablo 2* se menține. În inventarul nostru, ne încumetăm să pătrundem în cea mai adâncă temniță și să aflăm ce efect are mania *Diablo* asupra vieții spirituale și sociale a cititorilor noștri.

**C**ând cei mai mulți dintre noi se târăsc din pat dimineața pentru a-și începe ziua de lucru, jucătorul de *Diablo 2* își freacă ochii și e mahmur din cauza personajului său, care noaptea trecută abia dacă a reușit să mai urce două nivele. Chiar dacă ați jucat o dată cu fiecare din cele cinci caractere urmașul hitului anului 1997, e de știut că Battle.net atrage cu partide incitante pentru multiplayer, în care măcelăriți monștri și puteți să vă bateți cu

prieteni sau cu maniaci ai lui *Diablo 2*.

O dată cu publicarea primei părți, în urmă cu mai mult de trei ani și jumătate, jocurile RPG au renăscut, după ce pe la jumătatea anilor '90 aveau o existență mai degrabă lamentabilă. Pentru mulți producători, cifra de peste un milion de exemplare vândute din RPG-ul de acțiune al lui Blizzard a fost de ajuns să îndemne la crearea unor produse cu un principiu

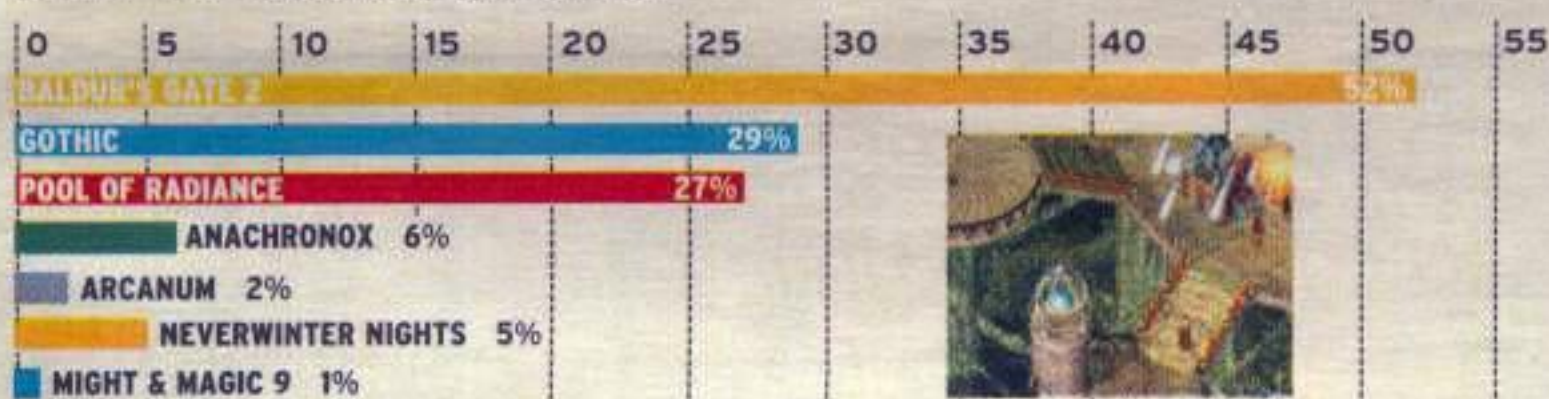
## Ținte de călătorie alternative

Cititorii noștri îndrăgesc cel mai mult lumea fantastică de pe malurile lui Baldur's Gate. În lumea 3D a vampirilor se fac cu plăcere incursiuni.

Ce RPG ați jucat?



Pe care RPG îl așteptați cel mai mult?



asemănător, simplu, dar în același timp captivant. *Nox*, *Darkstone* și chiar complexul *Baldur's Gate* profită de pe urma interesului renăscut pentru jocurile de gen. Blizzard a alcătuit încă înainte de finele anului 1997 un CD complementar, pe nume *Hellfire*, cu noi scenarii de joc și i-a fericit pe fani introducând și un al patrulea caracter, un călugăr. *Hellfire* - care, conform rezultatelor sondajelor noastre, este cunoscut de 75% din jucătorii de *Diablo* - abia a reușit să treacă peste timpul de așteptare până la *Diablo 2*. Partea a doua a fost anunțată mai întâi pentru anul 1998, iar apoi lansarea s-a amânat cu mai mult de doi ani. Întârzierea

celor de la Blizzard se poate explica prin problemele apărute la crearea bazei de date pentru administrarea sutelor de mii de jucători online prin propriile servere Battle.net. Mulți jucători se plâng că legătura cu serverul european de Battle.net se face doar după îndelungi așteptări, iar uneori, chiar și după ce intri, cursivitatea jocului e în suferință. Când Hobby-Paladinul reușește să pătrundă în uriașa lume online, nimic nu mai stă în calea dezmățului. Interesant e în special schimbul de mărfuri cu ceilalți jucători. Cele mai căutate sunt Unique Items-urile, care deseori costă zeci de mii de unități de aur.



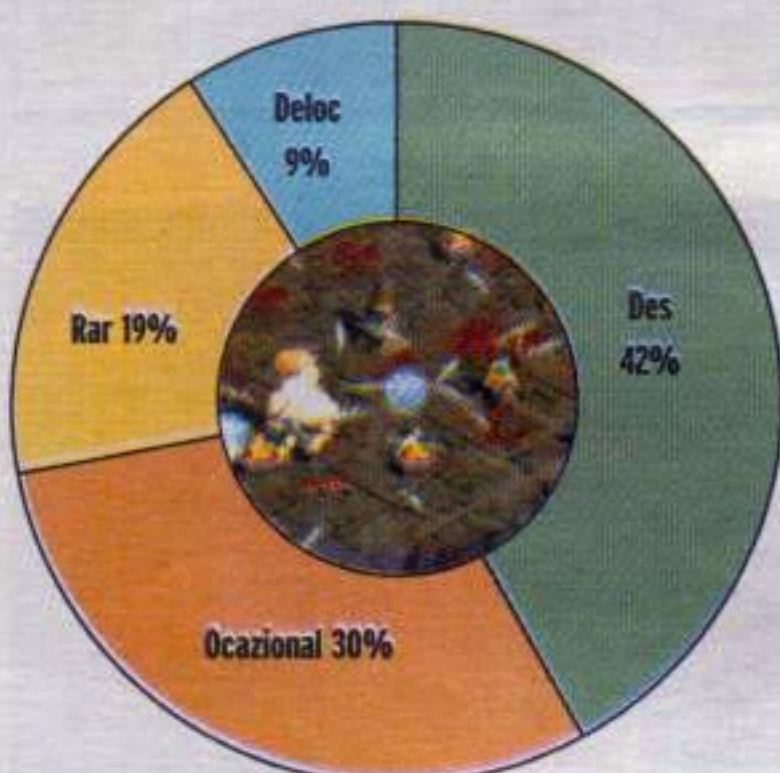
**NUCĂ TARE** Duriel, al doilea oponent final, este considerat cel mai greu (54%). Fiecare al treilea jucător și-a rupt dinții cu *Diablo* (32%).

Valorificarea caschetei unui adversar final este folosită de cei mai mulți jucători pentru a se dota pentru linia întâi de luptă.

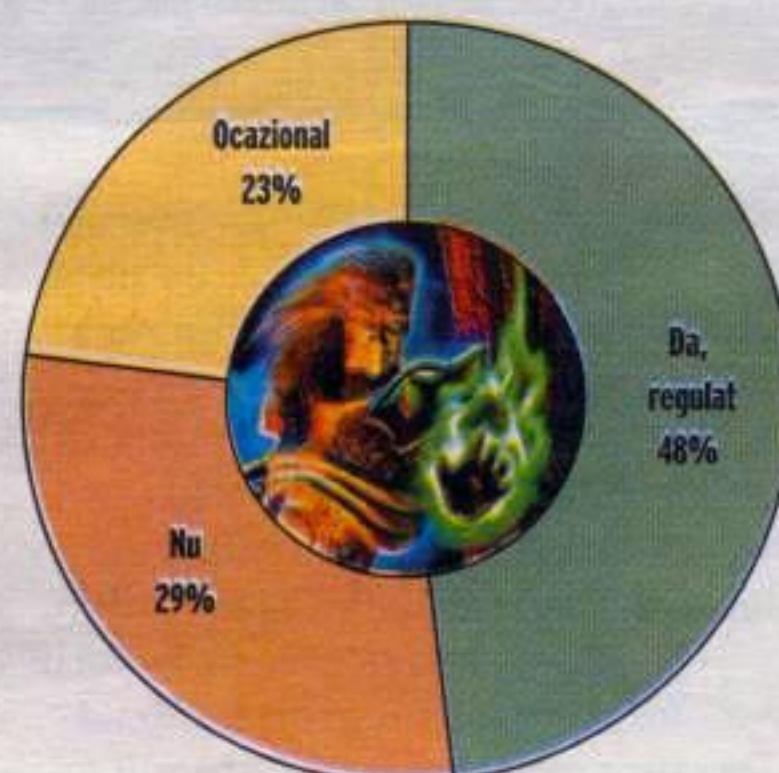
De la data primei vânzări a lui *Diablo 2*, 28 iunie 2000, firma distribuitoare, Havas, a vândut peste 300.000 de exemplare din versiunea germană. Din cauza agitației provocate de Battle.net, mulți jucători abia așteaptă apariția în anul următor a CD-ului suplimentar, care va conține noi scene și două noi caractere. La cea de-a treia parte lumea nu se încumetă să se gândească; Blizzard va avea grijă ca fanii să treacă printr-o lungă perioadă de așteptare. Mai mult de trei sferturi își fac gânduri despre cum ar putea arăta *Diablo 3*. Înainte de toate, este de dorit o grafică 3D. Că în RPG-uri se poate introduce cu succes o tehnică avansată a dovedit-o în același timp lansarea lui *Vampire*. Acesta pune accent mai mare pe story, fără să fie mai sărac în acțiune decât concurentul său bidimensional. După *Baldur's*

## O rețea uriașă cu ochiuri fine

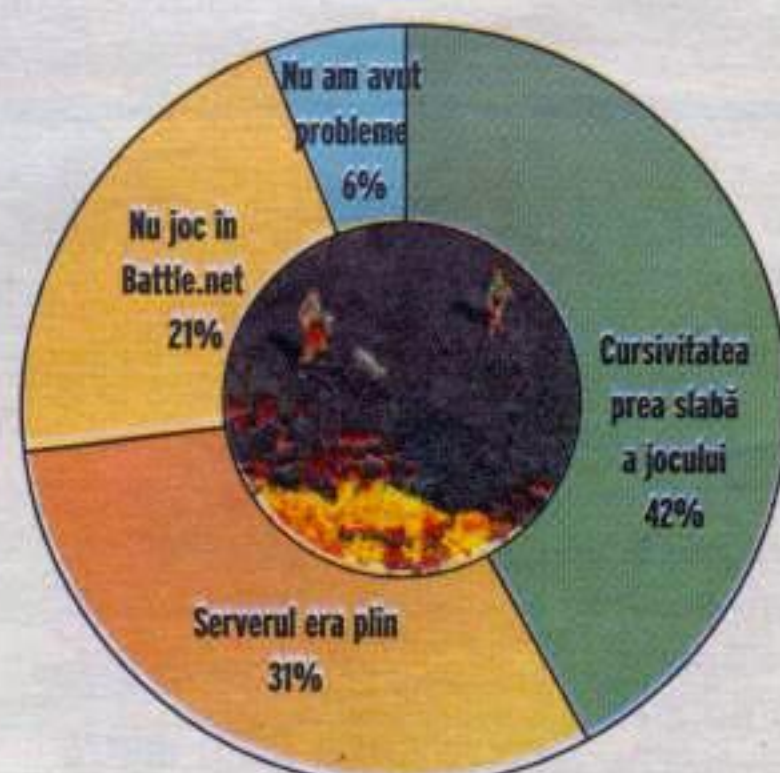
**CAPTURĂ CONSIDERABILĂ** Sute de mii de jucători ai lui *Diablo 2* s-au lăsat prinși în Battle.net.



Cât de des jucați de obicei în Internet împotriva altor fani *Diablo 2*?



Folosiți oferta multiplayer a lui Bizzard, Battle.net-ul?



Ce probleme au apărut când ați încercat să jucați în Battle.net?

Jucătorii de acțiune și fanii RPG au în aceeași măsură plăcerea de a conduce o figurină prin peisaje 2D, pentru a măcelări mii de monștri.

## Sightseeing Tour in Monsterland

Că întindeți arcul ca o amazoaă sau că mânuiți buzduganul ca un barbar, dacă v-ați lăsat sedus o singură dată de Diablo 2, vă puteți lua rămas bun de la viața particulară.

### Jucătorul tipic de Diablo 2 ...



... cercetează lumea lui Diablo 2 cu Paladinul (36%). Doar un sfert dintre jucători preferă Sorceress și Amazoana, deoarece exorcizarea morților nu e o chestie prea populară (6%).



... trece de mai multe ori prin tortură. 21% joacă măcar o dată Diablo 2 cu fiecare din cele cinci caractere, dar fiecăruia al cincilea jucător îi ajunge un tur.



... nu dorește să joace alt joc care se derulează în universul Diablo 2. Totuși, minoritatea (26%) se pronunță pentru o satisfacție de acțiune 3D.



... nu a avut probleme de performanțe cu PC-ul său. Fiecare al cincilea a trebuit să suporte sacadări prelungite, iar 4% și-au cumpărat un PC nou pentru a putea juca Diablo 2.



... își va cumpăra în orice caz add-on-ul (vezi reportajul nostru despre ECTS, de la pagina 36). 7% din cei întrebați nu doresc să se mai supună chinurilor livrate de Diablo.



### ■ ÎN BUCĂTĂRIA DIAVOLULUI

Că se desfășoară în modul single sau multiplayer, distrugerea în masă a creaturilor iadului generează dependență.

...a terminat prima parte, chiar de mai multe ori. Pe lângă Command & Conquer, Age of Empires și Tomb Raider, Diablo se numără printre seriile PC cu cel mai mare succes. Pe mapamond s-au vândut câteva milioane de exemplare.



...a jucat add-on-ul Hellfire. Aproape fiecare al cincilea jucător (19%) nu cunoaște add-on-ul, care prelungeste satisfacția jocului cu încă 10-12 ore.



... în termen de maximum 35 ore lupta cu monștri din prima încercare. Fiecare al patrulea (23%) a avut nevoie de mult mai mult.



... a ales gradul cel mai mic de dificultate (65%). Pentru cea mai dură luptă cu monștrii s-au înscris doar 7% din cei investigați, de cele mai multe ori abia la a treia încercare.



... găsește pe parcursul unui joc între șase și zece Unique Items (53%). Fiecare al patrulea găsește peste zece din aceste foarte râvnite obiecte.

Gate 2, jocul german Gothic este cel mai așteptat RPG. Lumile din Gothic se întind, ca și cele din Diablo 2, pe mai mulți kilometri și sunt construite integral tridimensional. E însă puțin probabil că și aici jucătorii vor avea parte de un măcel de monștri similar celui din creația lui Blizzard. Până în prezent, nici un titlu nu a reușit să creeze o manie de proporții atât de mari ca Diablo 2. Nici un alt produs al genului nu a fost vândut nici pe

**În ciuda unor erori de programare și a sistemului antipatic de salvare, entuziasmul celor mai mulți dintre jucători rămâne netulburat.**

departe în atâtea exemplare ca Diablo, Hellfire și Diablo 2. Se pare că principiul simplu al jocului nu se poate copia. Revenant sau extraordinarul Nox nu au reușit să captiveze în aceeași măsură. Despre un plagiat submediocru cum e Satanica nici nu mai vorbim.

Părerile negative pălesc în corul laudelor. Grafica învechită, micile erori de programare și sistemul neprietenos de salvare (salvarea poziției nu este posibilă decât la

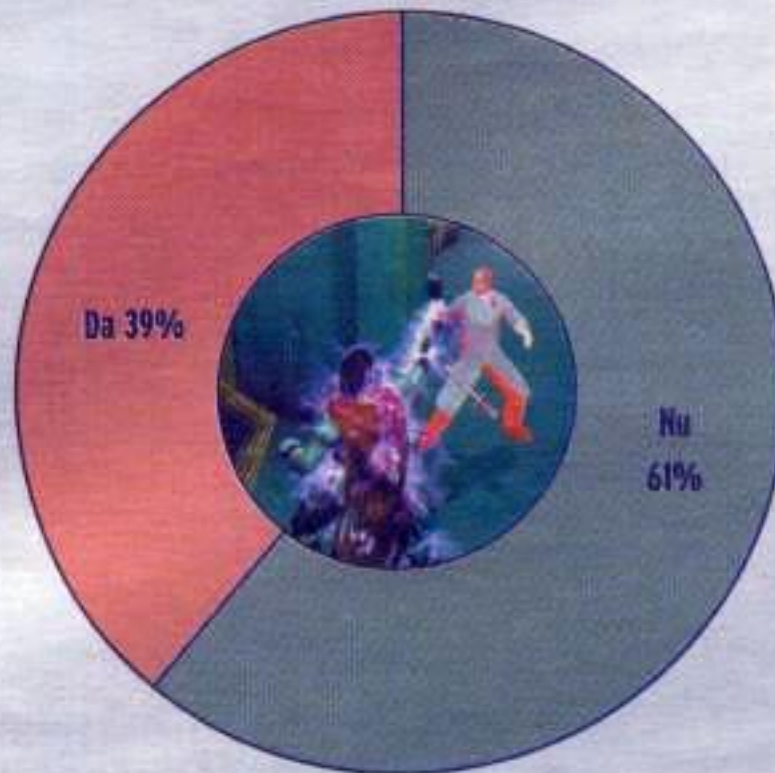


**BEACH BOYS** Tot al doilea jucător e de părere că lumea deșertului din actul 2 e cea mai atractivă.

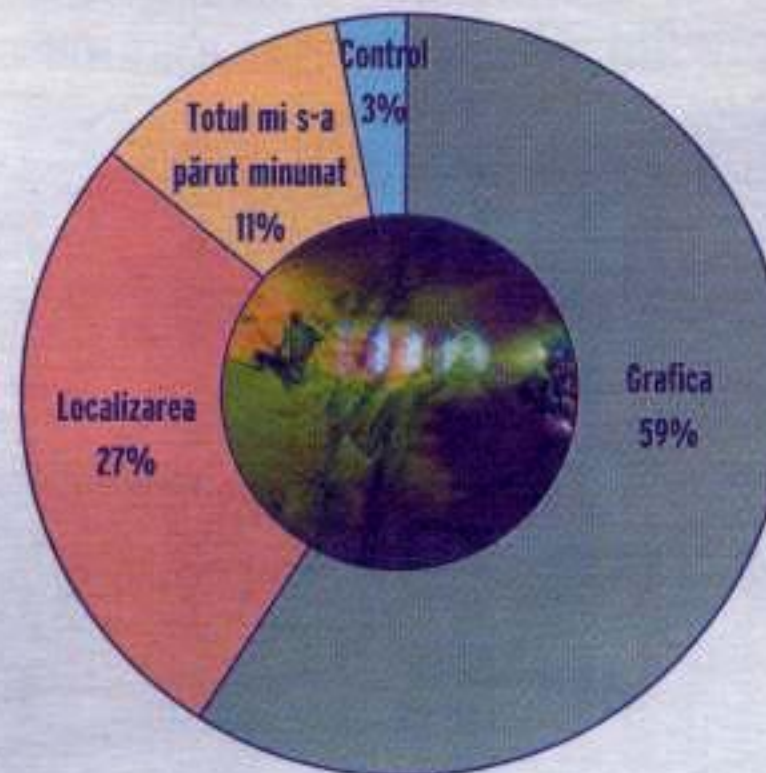


## Aceeași orgie cu altă pălărie

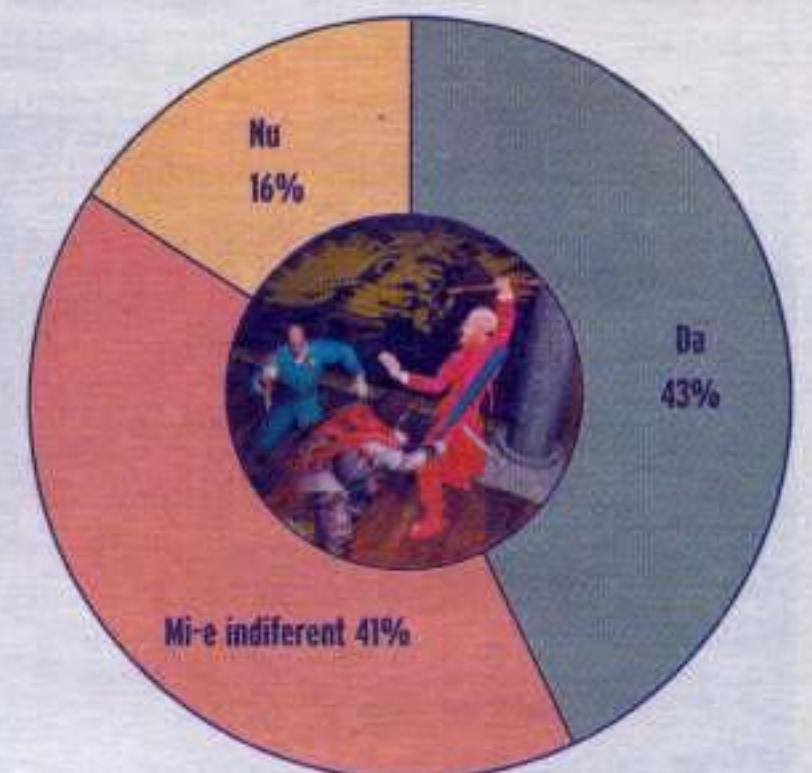
**PRĂFUIT** Pentru partea a doua, grafica lui Diablo 2 a fost modernizată ne semnificativ.



Ați jucat minunatul joc 3D Vampire: The Masquerade Redemption?



Ce v-a dezamăgit cel mai tare la Diablo 2? (doar un singur răspuns)



Vampire se bazează pe o tehnică elegantă 3D. Doriți ca Diablo 3 să aibă grafică 3D?

Majorității fanilor Diablo 2 nu le lipsește decât un add-on și perspectiva unei a treia părți.



**COOL** Așteptările jucătorilor au fost răsplătite (92%). Nimeni nu dorește să renunțe nici la calitatea nobilă de Fan Diablo 2, nici la luptele înfierbântate.

terminarea întregului nivel) sunt neajunsuri minore și tulbură într-o măsură ne semnificativă satisfacția. Trei pătrimi din cei întrebați îi dau lui Blizzard notele cele mai mari și cred că firma californiană își poate apăra pe mapamond imaginea de producător de jocuri superlative. Totuși, fiecare jucător și-a dorit cel puțin o dată ca Duriel să le facă o vizită la birou programatorilor sistemului de salvare. Măcar atunci când pornește a șaptea oară la luptă împotriva adversarului final.

Peter Kusenberg  
Bogdan Gavra

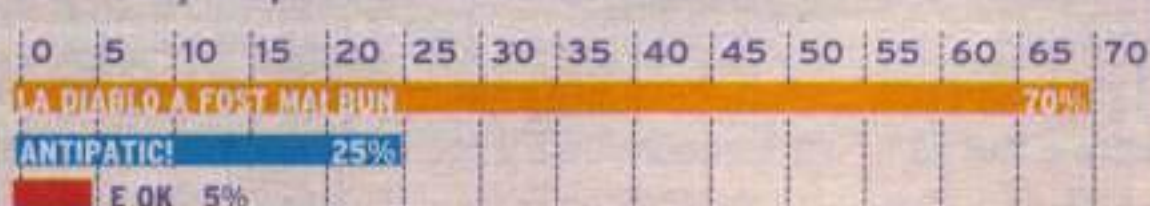
## O haină vetustă recondiționată

Îmbunătățirile ușurează supraviețuirea în lumea lui Diablo 2. Noul sistem de salvare e revoltător.

Care este cea mai importantă înnoire în Diablo 2?



Ce credeți despre sistemul de salvare?



## Rivali ai pistei

Pentru primele poziții în topul vânzărilor, Diablo 2 s-a duela timp de câteva săptămâni cu Grand Prix 3, unul din cele mai bune simulatoare de Formula 1.



**ȘAMPANIE SAU VIN SPUMOS** Numai cei mai buni piloți se pot impune în fața concurenței.

Sezonul de Formula 1 durează 12 luni pe an. Cel puțin așa stau lucrurile în cazul actualului joc PC Grand Prix 3. A treia parte a seriei simulatoarelor de curse a reușit să câștige cursa pentru teșchereaua cumpărătorului, în ciuda deficiențelor tehnice și de joc. Comunicați-ne ce experiențe ați făcut pe pista virtuală!

# Pure Power

Interviu cu dl. Stefan Dicu, liderul grupului PIRON, realizatorii jocului Pure Power.



Piron a fost înființat în 1998 de către un grup de studenți entuziaști, care știau programare, aveau idei și jucau mult prea multe jocuri. În prima fază, obiectivul grupului a fost să realizeze un add-on free pentru Z, însă, în cele din urmă, ideea a fost abandonată. În schimb, a apărut o altă idee, aceea de a face un joc - Pure Power - care să întregască experiența interactivă cu un univers în care jucătorul să se integreze, să urască și să iubească personajele din el.

## Care este componența actuală a grupului?

Grupul a avut inițial 5 membri. Ulterior au intervenit schimbări: unii au plecat, alții au venit, și, în octombrie 2000 echipa prezintă următoarea componență: Ștefan "Karg" Dicu - designer/programator, Gârba "grabX" Tudor - programator, Bodgan "Dahn" Hodorog - 3D artist.

În plus, proiectul Pure Power a atras și câteva personaje talentate din România; în așa fel încât în Pure Power va putea fi ascultat soundtrackul realizat de ThyVeils și vor putea fi admirate artwork-uri realizate de Ștefan "Max The FireRaven" Giurgiu și Lucian Mareș. Media de vârstă a echipei este de 22 ani, suntem, deci, o echipă tânără și foarte ambițioasă. Cartierul general al grupului se află în Timișoara.

**Din câte am înțeles, sunteți producători de software independenți. Care sunt problemele cu care vă confrunțați, având în vedere că nu vă susține nici o companie română sau străină?**

Corect, după cum s-a bănuțit, suntem independent game developers sau, mai plastic, garage developers. Poate exagerat; HQ-ul nu se află într-un garaj. Sau poate ar fi fost dacă am fi avut unul. Avem, totuși, un cadru de beton în care lucrăm, cadru obținut cu ajutorul lui Dan Medeleț. Care sunt problemele unor indies? Toți programatorii au vrut, măcar o dată în viața lor, să scrie un Quake killer sau un Warcraft killer; sau măcar un Tetris killer. Și toți știu că e imens de multă muncă pentru ca un proiect să ajungă de la stadiul de idee zburătoare prin cap la stadiul de disc (stră) lucitor de 120mm. Într-un fel, nu există nici o diferență între o firmă și niște indie în ceea ce privește problemele pe care le au la un joc. Proiectele suferă din cauza deficiențelor designului inițial, al codului scris fără grijă, al graficii neuniforme, a finisajului, a designului de nivele. Pentru un indie apar însă probleme de componență, probleme de tehnologie (ultimele procesoare de 595\$ nu sunt pentru orice garaj...) și e nevoie de multă determinare pentru a trece peste ele. Multe proiecte indie încep, de fapt, ca experimente; experimente cu tehnologia (interfețe grafice, compilatoare), cu arta, cu designul de jocuri. Și poate că aceste experimente, repetate pe fiecare noutate high-tech, fac, ca în cele din urmă, proiectul să cadă. Există o reticență față de indies; dar amintiți-vă de frații Wright, de

Lavoisier. Fără alte comentarii.

**Pentru acest joc ați creat un întreg univers (grafică, sunet, atmosferă). În ce a constat această realizare și cum ați reușit?**

Realizarea unui univers a fost una din coordonatele esențiale în timpul lucrului la Pure Power. Chiar SF, toate lucrurile dintr-un univers trebuie să aibă o explicație, conform cu regulile acestuia. Universul AR nu face excepție de la această regulă. Inițial s-a insistat mai mult pe universul jocului Pure Power, definirea lui cât mai clară a fost esențială pentru realizarea graficii și a unor elemente de atmosferă (echipament militar, în speță). Jucătorul va trebui să descopere gradual universul Pure Power, prin intermediul câtorva fire epice prezente în câteva jocuri. În cele din urmă, jucătorul va fi introdus în universul AR. Doi ani au fost, poate, insuficienți pentru a finaliza universul. Mai mult, universul s-a mai schimbat pe ici pe colo față de specificațiile inițiale. Ideea a rămas, totuși, nealterată, și, după multe nopți nedormite și multe cărți SF citite, am ajuns la concluzia că e, cât de cât, originală. Poate nu e originală în sine; originalitatea provine din combinarea unor elemente banalizate din literatura SF și din alte jocuri, însă mixate într-un mod foarte original. Peste acest mix, un mix realizat cu finețe, am "turnat" puțină muzică de Manowar, și a ieșit ce o să vedeți. Apoi, este vorba de un univers ce poate fi expandat (în limitele "trasate"); încercăm să atragem scriitori care să dezvolte diverse fire epice, care vor merge fie spre enciclopedie, fie spre add-on-uri, fie spre literatura scrisă. Universul poate suporta un joc on-line, lucru care va facilita apariția de comunități de jucători, fie thagieni, fie rion, fie barbari.

## Care este povestea jocului?

În mare, universul Pure Power conține 2000 de ani de istorie, istorie dominată de cele 15 războaie între Thagian Federation și Rion Empire; în aceste războaie intervin brutal regate barbare, care dau un alt înțeles războiului. Acești 2000 de ani de istorie încep pe o planetă numită Allegiance V, locuită de 7 clanuri. Perspectiva zborului interstelar a făcut ca 4 clanuri să dorească explorarea universului sub un singur steag. Așa a luat ființă Imperiul Rion. Zeci de ani de tratative cu celelalte clanuri s-au soldat cu eșecuri; însă eșecul cel mai mare a fost asasinarea prințului moștenitor - asasinat care a rămas învăluit în mister.

**Toți programatorii știu că e o muncă titanică pentru ca un proiect să ajungă de la stadiul de concept la cel de disc (stră)lucitor de 120 Mm**



**HEAVY METAL** Ca în orice RTS de acest gen veți avea în dotare și tancuri, care nu vor fi o pradă ușoară pentru oponentii.



**BROASCĂ UCIGAȘĂ** Pe cât e de săltăreață cu atât va fi mai utilă în nimicirea inamicului.

Și cum violența dă naștere la violență, un război a izbucnit între Imperiul Rion și celelalte clanuri: pentru răzbunare și pentru realizarea forțată a unității. În fața pericolului, restul clanurilor au ales să ia calea exilului - spre stele. Două dintre clanuri s-au grupat sub numele de Thagian Federation. Al treilea, clanul Jackal, și-a tratat neutralitatea în schimbul tehnologiei spațiale.

**La ce trebuie să se aștepte viitorii jucători, ce va oferi Pure Power?**

În primul rând, ne bazăm pe feeling. Feelingul se degajă din grija pe care va trebui să o cultivi pentru unități în timpul luptei. Pierderea unui soldat poate fi dezastruoasă pentru că va afecta moralul coechipierilor; iar treabă bună nu poți face cu soldați cărora le tremură arma în mână. Ca să o spun mai simplu, voi aduce în discuție Starcraft. Dacă vreodată ai terminat misiuni cu 10-12 unități, dacă ai avut tancuri cu 50+ fraguri și cariere cu 100+ fraguri, atunci vei înțelege care e feelingul din Pure Power. Apoi, alături de feeling, intervine factorul uman. Din acest punct de vedere, jocul poate fi comparat cu seria X-Com. Într-un fel, poate inconștient, Pure Power împrumută ceva din X-Com. Poate mai

**Am încercat să realizăm un fel de model uman; simplist, behaviorist, dar care va adăuga un plus de complexitate jocului.**

multe, însă primul (și singurul) pe care mi-l amintesc conștient este managementul unităților: modul în care acestea evoluează (după bătălii, soldaților le cresc caracteristicile) și modul în care acestea pot fi echipate. În plus, am încercat să realizăm un fel de model uman; simplist, behaviorist, dar care va adăuga un plus de complexitate jocului. Așa ca moralul constant pe o anumită perioadă va duce la creșterea capacităților, soldații vor putea învăța skill-uri de la alți soldați, soldații vor pleca dacă nu li se pare ca ești un conducător bun, echilibrul între sexe va influența moralul. Doar sunt... oameni, nu ? Toate acestea sunt realizate automat; nu va exista o facilitate explicită de training, pentru că nu ar fi fost în spiritul jocului (și ar fi semănat cu un manager de fotbal totul, în care oamenii sunt niște cifre).

**Cum este acțiunea jocului, va exista un scenariu liniar sau acesta depinde de tactica adoptată în misiunile anterioare?**

Nelinaritatea este, poate, unul din punctele pe care s-a insistat în design. Nu este vorba de neliniaritate a scenariului, pentru că, practic e mai mult decât dificil să susții două sau mai multe fire epice. Este vorba de o neliniaritate a misiunilor; vor exista 15-20 de campanii, fiecare cu câte 10-16 misiuni, aranjate într-o structură arborescentă. În funcție de ce obiective ale unei misiuni au fost îndeplinite, o misiune va fi activată pe aceeași planetă, sau o alta pe un satelit, sau o alta pe o planeta la 100 de parseci distanță.

Pure Power este un joc de tactică; din punctul nostru de vedere, este un fel de Rainbow 6 văzut de sus. Pe scurt, orice misiune poate fi jucată după stilul Rambo (all guns blazing), după stilul

Thief, sau după stilul Universal Soldier, existând posibilitatea atacurilor coordonate. După stilul și îndemânarea jucătorului. În joc vor putea fi comandate un număr de maxim 8 vehicule. Fiind un joc de tactică, fanaticii vor obiecta ca sunt prea multe vehicule și componenta tactică va dispărea ca într-un fum de rachetă. Poate, însă vehiculele nu au peste tot eficiență: în păduri sau pe străzile orașelor vor fi inutile. O altă componentă esențială a unui joc de tactică era managementul muniției. Încă nu am hotărât dacă vom pune sau nu muniție infinită; este o problemă de echilibrare și ne-o vom pune abia după ce varianta beta va fi gata.

**Cum este structurat gameplay-ul?**

Jucătorul îți va petrece timpul din joc în două moduri: tactic, pe nava interstelară, activ, pe terenul de luptă. Când este pe navă, jucătorul are posibilitatea de a naviga pe harta stelara, să hotărască care sunt următoarele misiuni în care îți trimite trupele, să-și echipeze aceste trupe, să citească mesajele venite de la aliați sau să consulte o vastă enciclopedie care acoperă toată istoria universului cunoscut. La aterizarea pe planete, jucătorul va avea posibilitatea de a-și schimba oamenii și echipamentul, noi tehnologii putând fi cumpărate. Urmează apoi lupta: aici jucătorul câștigă puncte de experiență, decorații (acordate în situații excepționale), produce bani și componente pentru a-și repara vehiculele defecte. Evident, misiunile viitoare depind de modul în care o anumită misiune a fost terminată.

**Ce ofera engine-ul jocului?**

În primul rând, trebuie să spun ca am dezvoltat în întregime un engine propriu pe 16bit, 2D, dar cu câteva elemente noi față de engine-urile 2D tradiționale, precum dealuri, clădiri imense, cursuri



**LICĂRIRI AMENINȚĂTOARE** În tăcerea nopții, acest vehicul este o amenințare serioasă pentru liniștea oricărui adversar.



**LA VESTIAR** Prin interfața simplă de utilizat puteți echipa acest luptător și, dacă vă veți strădui îndeajuns, veți obține look-ul și eficiența dorită.

**Toți programatorii știu că e o muncă titanică pentru ca un proiect să ajungă de la stadiul de concept la cel de disc (stră)lucitor de 120 Mm**

de apă traversabile de vehicule hover, traiectorii realiste pentru proiectile. Vor exista peste 30 de tipuri de vehicule, 12 tipuri de aparate de zbor, 25 de arme, 64 de soldați, 64 de piloți, peste 200 de misiuni, organizate arborescent, dintre care jucătorul va accesa doar 30-40 pentru a termina jocul, vom avea numai single-player, dar va exista un mod de joc on-line bazat pe universul Pure Power. Rezoluția jocului va merge până la 1024 x 768. De asemenea, engine-ul este perfect portabil pe sisteme Solaris sau Linux. Mai mult, există suport pentru adăugarea de sunete

și imagini noi, ceea ce poate duce la crearea de add-on-uri pentru joc.

**Pure Power va fi în întregime un Real Time Strategy, sau va avea și elemente de Turn Based Strategy?**

**R:** Da...Real time vs. Turn based... Desigur, toate jocurile mari de tactică au fost turn based : JA2, X-COM, seria Fallout. Nu este o problemă adăugarea opțiunii de turn-based, însă scopul a fost ca jucătorul să aibă o experiență interactivă diferită de cea cu care era obișnuit până acum. Este vorba de a juca concentrat, cu toate simțurile ascuțite, simțind că toți

soldații sunt o extensie a ta.

**Care sunt cerințele de sistem ale jocului?**

Pure Power va necesita un procesor compatibil Intel la 200 Mhz (recomandat 333 Mhz), 32 Mb RAM (recomandat 64 Mb RAM), 2 Mb RAM video (recomandat 4 Mb), Windows 9x.

**Care este stadiul actual al jocului și când va apare versiunea finală?**

În momentul actual există o versiune alpha de Pure Power, disponibilă pentru download din site-ul Piron. Versiunea alpha nu are implementat AI și mission objectives, deci e un fel de declarație de intenție mai mult decât un joc.

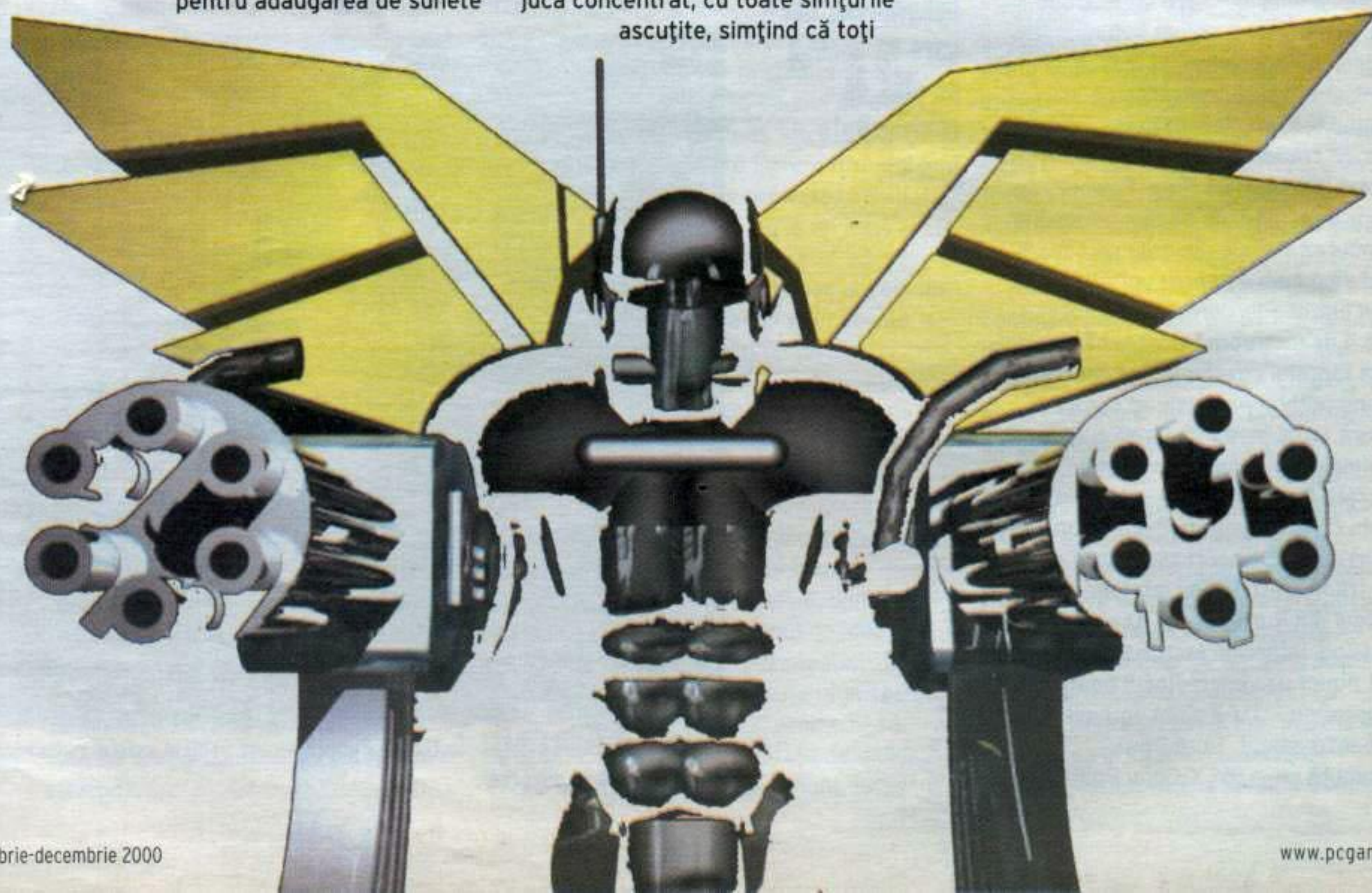
O versiune beta va fi disponibilă, probabil, în luna ianuarie 2000, și, dacă nu apar întârzieri, versiunea finală va fi disponibilă la începutul lunii martie 2001. Beta-ul va veni împreună cu editoarele (de hărți și de univers). E important pentru dezvoltarea universului existența unei comunități care să realizeze add-on-uri sau mod-uri, și e imperativ ca această comunitate să se formeze înainte de lansarea versiunii finale.

**Ce proiecte de viitor aveți?**

De aproape un an, o altă idee a ieșit la suprafață; ideea poartă numele de cod "Cold Sun" și este încă în faza incipientă. Practic "Cold Sun" va însemna intrarea în lumea 3D - și, jocul fiind tot o strategie (mult mai ciudată) - engine-ul va fi refolosit pentru următoarele proiecte "strategice". Dar e mult prea devreme pentru a vorbi despre viitor atunci când prezentul este în ceață. Vom munci și vom vedea.

Mai multe noutăți veți afla de la: e-mail: karg@aspc.cs.utt.ro sau Webpage: <http://aspc.cs.utt.ro/~karg>

a consemnat Ionuț Ghionea



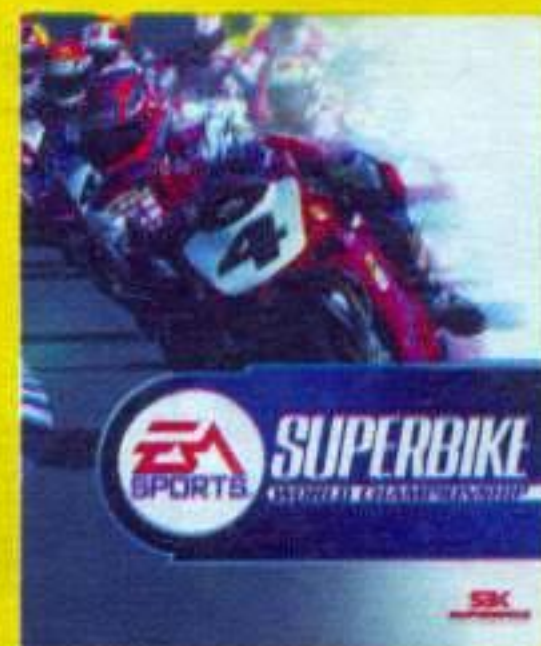
USAF Jets



Superbike 2000



Superbike World Championship



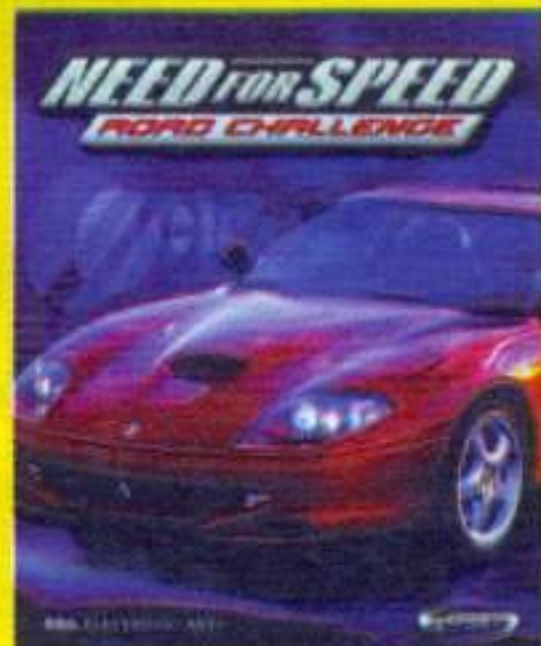
V-Rally 2



NFS 3 Classic



NFS 4: Road Challenge



NFS Porsche 2000



Tiberian Sun



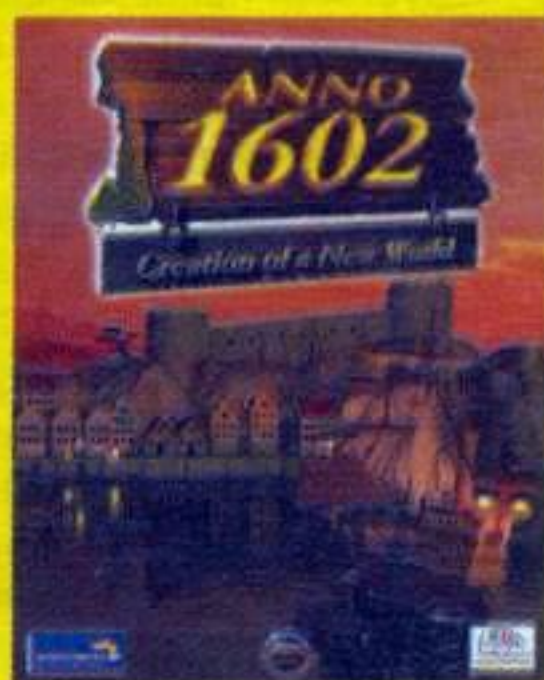
Tiberian Sun Firestorm Mission Disk



C&C World Wide Warfare



Anno 1602 Royal Edition



Sanity - Aiken's Artifact



Detalii la pag. 182-186



LIONHEAD

# Perspective și speranțe

Septembrie a fost o lună de showtime. La Londra, ECTS, cel mai mare târg european pentru jocuri pentru computer, și-a deschis porțile. Presa însetată de zvonuri, palavre și senzații a avut parte de noutăți nu chiar de lepădat.

Într-un jurnal anterior, era vorba despre o afacere pe care intenționam să o încheiem cu Activision, care trebuia să facă publice primele jocuri ale firmelor noastre surori, Big Blue Box și Intrepid. Am stabilit atunci un fel de precontract, care preciza punctele de bază ale convenției. Din păcate, la prelucrarea întrebărilor de detaliu s-a dovedit că ne-am bucurat prea devreme. După câteva luni, negocierile au eșuat. Pentru noi a fost o mare dezamăgire.

Nu după mult timp ne-a contactat un alt publisher. Microsoft se afla tocmai în toiul conceperii lui Xbox. Ideea ne-a entuziasmat chiar de la început: o consolă puternic dezvoltată din punct de vedere tehnic, care să mai funcționeze și sub Windows. Pentru producători de jocuri PC precum Lionhead, ar fi fost curat dar de la Dumnezeu. Microsoft părea foarte interesat să contracteze jocuri din



**REVOLTA PITICULUI** Piticotul a găsit partea slabă a maimuței. Momentan, se lucrează la îndepărtarea acestor erori de grafică.



gama Lionhead. În același timp, de Xbox am fost entuziasmați atât noi, cât și colegii de la Big Blue Box și Intrepid. Afacerea nu numai că a depășit faza de proiect, ci a sosit drept la țanc cât să fie anunțată la ECTS. Două jocuri produse pentru Xbox ar trebui să apară la sfârșitul lui 2001. Bineînțeles că după târg această decizie a fost sărbătorită așa cum se cuvine.

După ce colaborarea cu Microsoft a suscitât atenție maximă la târg, *Black & White* n-a mai fost atât de prezent. Nu e de uitat faptul că la E3, în mai, am luat deja patru premii. În orice caz, nu dorim să facem public înainte fiecare amănunt al jocului. Ținem să păstrăm câte ceva și pentru momentul apariției publice. Când traversam halele cu Lionhead-ul meu, eram supus unui tir de interpelări, din partea a tot felul de indivizi străini: „Unde-i *Black & White?*”, „Mai apare anul ăsta?”, sau chiar: “Am auzit că jocul în sine face o trecere în revistă a listei personale de contact din Outlook și dă locuitorilor satului numele prietenilor mei. Dacă după aceea, în timpul unei partide vine un mail de la un cunoscut, respectivul locuitor

al satului începe să țopăie, să dea din mâini, încercând să mă facă atent asupra lui. E adevărat?”

Peter Molyneux însuși și-a rezervat o zi pentru prezentare, în apropierea Hotelului Hilton. Ziua începuse deja strâmb. Lui Peter i-a picat prea târziu fisa că trebuia să introducă un rând suplimentar de coduri program, pentru a-și face creaturile să lupte. Ca urmare, toți jurnaliștii au trebuit să aștepte răbdători în timp ce el completa codul. Mult mai neplăcut a fost însă faptul că Peter uitase să-și aducă difuzoare pentru computer. Agența noastră de Public Relations, Cathy, a fost nevoită să achiziționeze o pereche dintr-un magazin din apropiere. Chiar în acel moment dădeau buzna și alți jurnaliști. Totuși, Peter avea o scuză pentru învâlmășeala creată: era în dimineața de după cheful nostru cu Microsoft.

Steve Jackson  
traducere și adaptare Bogdan Gavra

3COM  
Allied Telesyn

Acer

APC

apw

brother

Brand-Rex

Canon

COMPAQ

FUJITSU

iomega

MOTOROLA

NORTEL NETWORKS

Microsoft

PHILIPS

PRINTRONIX

proxim

REHAU

star

Our customers are system-integrators, resellers, installers and major accounts.

# Distribution And Networking

www.tornado.ro

www.tornado.ro

www.tornado.ro

www.tornado.ro

www.tornado.ro

visit us

on the

web!  
www.tornado.ro



We are providing fully integrated networking solutions, designing, installing and offering total technical support to our partners.

Tornado Systems is one of the biggest value-added distributor of all range of computer equipment, peripherals and connectivity infrastructure in Romania.

# TORNADO

S I S T E M S

București, Jilului 2-4, Bloc Tornado; tel: 01-3127507; fax: 01-3129820.  
Constanța, George Enescu 11; tel: 041-618580; fax: 041-619457.

# Atacul plăcilor grafice

GeForce2 Mx: Chip-ul grafic care stabilește legătura legitimă dintre performanță și preț

**FACTS**

■ PRODUS GeForce2 MX ■ CATEGORIE Plăci grafice ■ PRODUCĂTOR Nvidia ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja

**PE SCURT**

- 175 MHz tactul chip-ului
- 166 MHz la memorie
- două pipeline-uri de procesare mai puțin decât chip-ul GeForce GTS
- accelerează și procesarea geometrică
- poate accesa memoria DDR doar pe bus de 64 biți

**■ ATACUL MAESTRILOR PICTURII**

În Star Trek: Voyager, plăcile grafice cu chip MX asigură o atmosferă agreabilă a jocului.



O soluție grafică bună pentru cei strânși la pungă.

Jucătorii inspirați investesc în alternative mai ieftine decât plăcile grafice păcătoș de scumpe.

GeForce 2 MX este exact placa grafică pe care a așteptat-o comunitatea jucătorilor atenți pe ce își dau banii. Scheletul de bază al

chip-ului Mx este o versiune slăbită a rapidului GeForce2 GTS. De aceea, în loc de patru, chip-ul MX are doar două pipeline-uri de procesare și o legătură mai îngustă cu memoria grafică. Acolo unde GTS poate accesa cu 128 de biți chiar și memoriile DDR, plăcile MX trebuie să se mulțumească și cu 64 biți. SDRAM-ul însă poate fi accesat cu 128 de biți, ceea ce ajunge deocamdată pentru o savurare excelentă a jocurilor. La rezoluții mari, cu engine-ul Q3 maestrul Mx rămâne în spatele mai vechiului GeForce DDR, dar cine se mulțumește cu o grafică de 800x600 puncte în 16 biți va găsi în plăcile GeForce2 MX un partener ieftin pentru jocuri. Proprietarii unui monitor uriaș și ai unui calculator



PLIN DE TACT 3D Prophet II MX este mai rapid datorită memoriei cu o frecvență de tact mai mare.

rapid trebuie să înghită pastila amară pentru a putea savura jocurile la performanțe mai bune și la rezoluții mari și să cumpere totuși GeForce2 GTS. (bh/ars)

## Performanțele prezentate comparativ

Cum se manifestă accesibilul GeForce2 MX pe diferitele sisteme PC?

Q3-ENGINE 1.17 (GEFORCE 2 MX, HIGH QUALITY, OPENGL, DEMO1)



UNREAL TOURNAMENT 4.28 (GEFORCE2 MX, HIGH QUALITY, DIRECT3D)



După cum vedeți, investiția în procesoare mai ieftine merită. Cu plăcile MX, Duron este cea mai bună alegere pentru sisteme de joc ieftine și rapide.

## Motivele investiției

Dintre toate plăcile GeForce2 MX, 3D Prophet II MX oferă cele mai bune performanțe, grație tactului mai ridicat al memoriei.



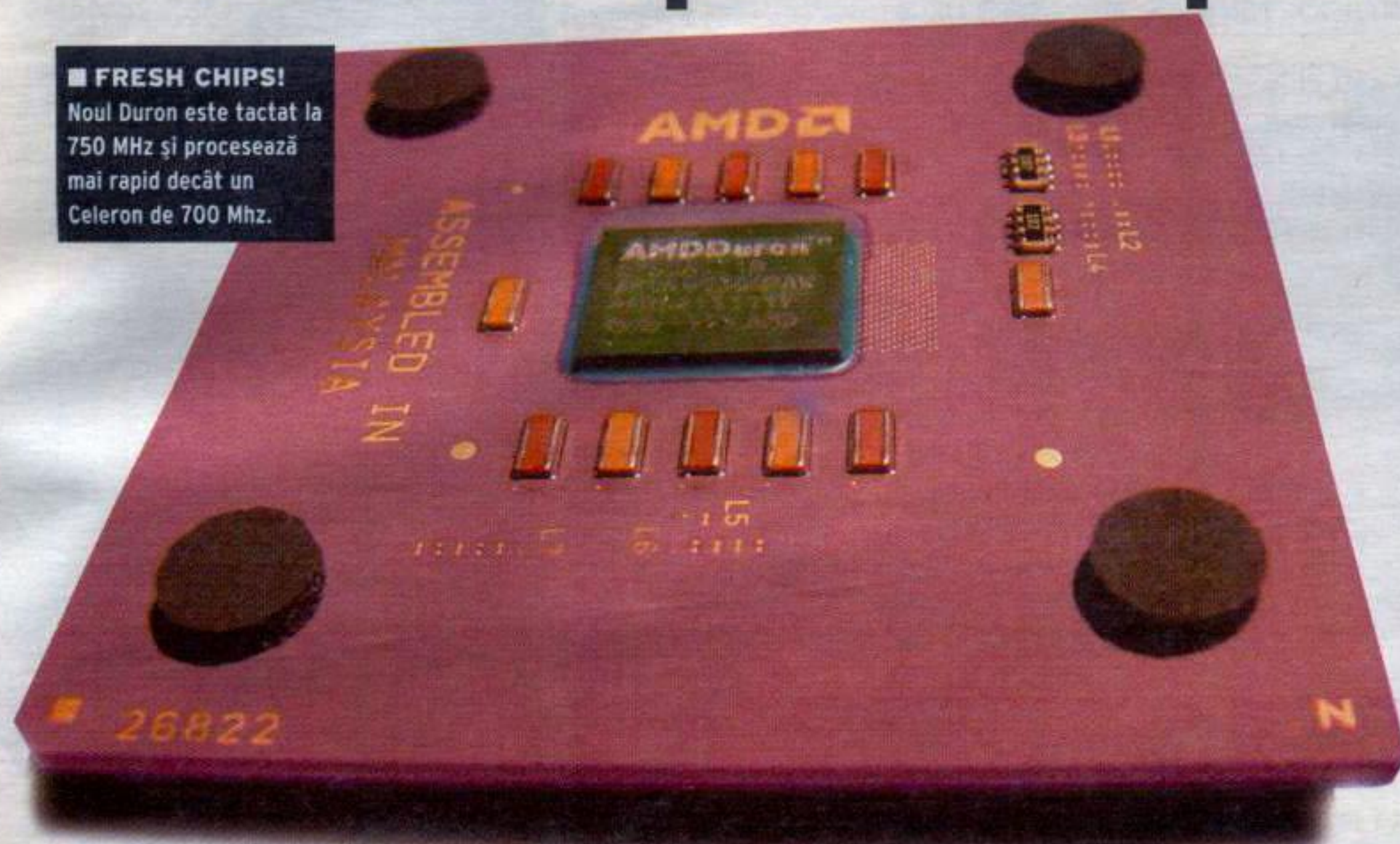
**NVIDIA**

Producător	Produs	Chiptact	Memorie	Tact memorie	Preț
Asus	AGP-V7100	175 MHz	32 MB SDRAM	166 MHz	cca. 150 \$
Guillemot	3D Prophet II MX	175 MHz	32 MB SDRAM	183 MHz	cca. 150 \$
Leadtek	GeForce2 MX	175 MHz	32 MB SDRAM	166 MHz	cca. 150 \$
Elsa	Gladiac MX	175 MHz	32 MB SDRAM	166 MHz	cca. 150 \$



# Procesorul pitic de luptă

■ **FRESH CHIPS!**  
Noul Duron este tactat la 750 MHz și procesează mai rapid decât un Celeron de 700 Mhz.



## PE SCURT

- Duron este corespondentul AMD al procesorului Celeron de la Intel.
- Noul Duron este procesorul care asigură cel mai bun raport preț/performanță.
- Se vinde la 600, 650, 700 și 750 MHz.

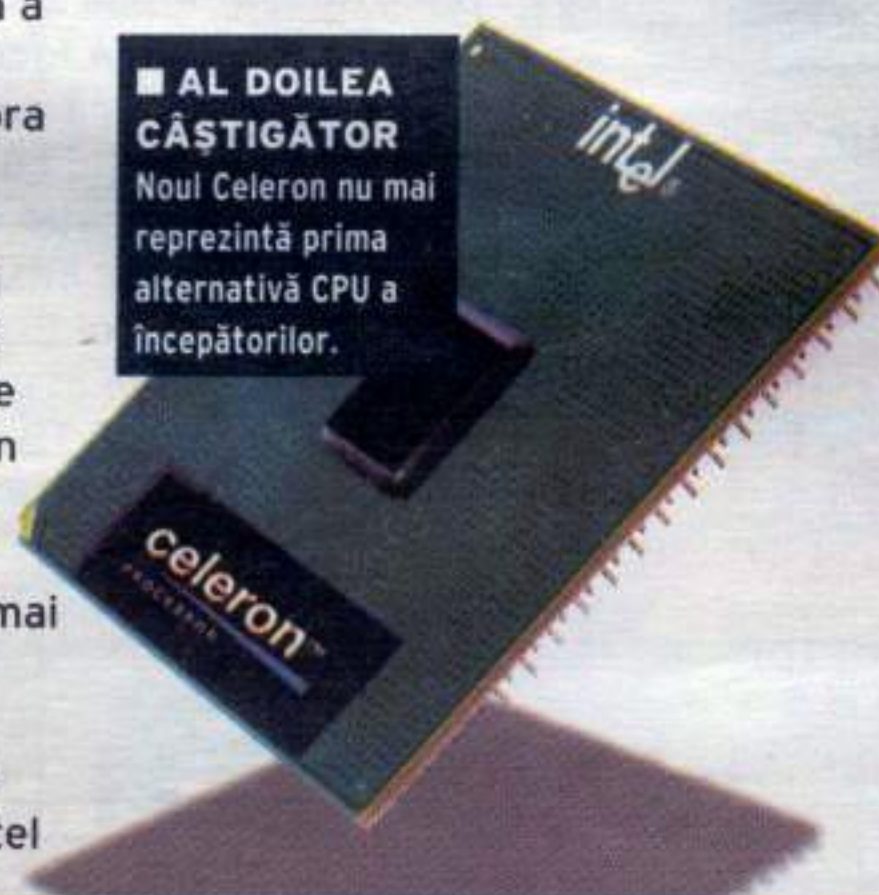
Cu noul Duron 750, AMD sărbătorește din nou o victorie în raportul preț - performanțe, în fața lui Celeron de la Intel.

Procesoarele rapide rămân în continuare cele mai scumpe componente ale PC-ului. Că aceasta nu trebuie să fie o regulă o dovedește de ani de zile atelierul de chip-uri AMD. Cu noul Duron 750, texanii au mai făcut un pas înainte în încercarea de opune seriei Celeron a lui Intel o linie de procesoare mai ieftine. Procesoarele Duron de la ora actuală se găsesc în domeniul de 600 până la 750 MHz. La o primă achiziționare de calculator, rapidul Duron se va impune, motivele fiind evidente: Duronul de 750 MHz este cel mai rapid atlet de procesare din clasa ușoară a prețurilor. Dacă ne uităm la un Celeron de 700 MHz, acesta este mai scump și evident mai lent. Chiar și un Duron cu aceeași frecvență de tact este mai rapid decât luxosul Celeron cu emblema Intel. Aici e vorba de politica lui Intel

de a limita sintetic performanțele lui Celeron. Noul Duron cu aprox. 170 \$ cheltuieli de achiziționare se află în același domeniu ca Celeron 700. Prețul și performanța sunt de partea lui AMD și de cea a jucătorilor care își chivernisesc banii. (bh/ars)

## ■ AL DOILEA CÂȘTIGĂTOR

Noul Celeron nu mai reprezintă prima alternativă CPU a începătorilor.



## Procesoare pentru începători

Jucătorii economi cumpără procesoarele Duron de la AMD. Acestea sunt mai ieftine și mai rapide decât chip-urile Celeron.

Producător	Model	L1/L2-Cache	FSB	Interfață	Preț
AMD	Duron 650	128/64	100 MHz	Socket A	ca. 95 \$
AMD	Duron 700	128/64	100 MHz	Socket A	ca. 115 \$
AMD	Duron 750	128/64	100 MHz	Socket A	ca. 165 \$
Intel	Celeron 633	32/128	66 MHz	Socket 370 FCPGA	ca. 120 \$
Intel	Celeron 667	32/128	66 MHz	Socket 370 FCPGA	ca. 145 \$
Intel	Celeron 700	32/128	66 MHz	Socket 370 FCPGA	ca. 170 \$

Intel trebuie să strângă cureaua, căci Duron 750 este mai ieftin decât procesoarele Celeron.



# ATi cheamă la atac!

**FACTS**

■ PRODUS Radeon 64 MB DDR ■ CATEGORIE Plăci grafice ■ PRODUCĂTOR ATi ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja

**PE SCURT**

- 183 MHz frecvență de tact a chip-ului și a memoriei
- Cea mai rapidă placă grafică pentru 32 biți de la rezoluții de la 1.280x1.024 în sus
- La 16 biți cu o rezoluție de 800x600 este depășit de GeForce2

**Bazându-se pe noul său chip Radeon, ATi construiește un monstru 3D ultrarapid. Radeon 64MB DDR este superioară concurenței, cu precădere la rezoluțiile mai mari.**

Multă vreme plăcile grafice ale lui MATi au stat în umbră, în urma lui 3dfx și Nvidia. Noul chip Radeon a demonstrat însă deja de la primele testări că este în stare de mai mult. Am analizat pentru dvs. o placă Radeon cu 64 Mbyte DDR, scumpă de tot. Pentru chip s-a ales același tact ca și pentru memorie: 183 MHz. Această tactare sincronă face ca timingul legăturii cu chip-ul să nu fie atât de delicat. În domeniul de 32 biți adâncime de culoare, Radeonul stă în fața lui GeForce2 GTS mulțumită lățimii sale de bandă. În ce privește conexiunile, Radeon 64MB DDR este foarte bine dotat. Pe lângă o legătură cu monitorul, pe placă se mai poate găsi o ieșire S-VHS și una Composite, pentru redarea imaginii pe televizor. Prin mufa Composite puteți introduce în placă și semnale TV, pentru a le prelucra

aici, grație chip-ului Rage Theater, cu accelerare hardware. Accesibilul meniu pentru controlul conexiunilor TV face utilizarea foarte ușoară. Aici produsul demonstrează experiența imensă acumulată de ATi. Pe latura tehnică, pe lângă obișnuitul anti-aliasing și compresia de texturi, Radeon aduce unele noutăți. La texturi tridimensionale, 3D Morfing, Skeletal AnimATIion și la redarea ceții la distanță, concurența nu poate ține pasul. Și la umbrele în timp real, nuanțări și reflexii, Radeon este cu un pas înaintea colegilor săi, cu excepția lui Voodoo 5. În ceea ce privește caracteristicile, noua placă a lui ATi conduce deteșat noua generație a plăcilor grafice și în domeniul prețurilor: Radeon (64 MB DDR) costă 400 de dolari. În testul nostru, placa se mai chinuia, din cauza dotării sărăcăcioase de driver. Conexiunea rapidă a chip-ului grafic cu memoria face însă ca nici o altă placă grafică de pe piață să nu poată ține pasul cu rapidul Radeon la o rezoluție de 1.280x1.024 și 32 biți. Cine însă nu e proprietarul unui PC High End ar fi bine să apeleze mai degrabă la GeForce2 GTS, căci aceasta este mai rapidă la rezoluții mai mici la 16 biți. (bh/ars)

**La grafica rapidă de 32 biți și rezoluții mari, Radeon nu a putut fi întrecut.**



**■ DISPUS SPRE CONTACTE**  
Placa ATI Radeon este fenomenală, când vine vorba de posibilități de legare.

■ PRODUCĂTOR ATi ■ PREȚ cca. 400 \$  
■ WWW www.ati.com

■ DOTĂRI ..... Foarte bune  
■ FEATURES ..... Foarte bune  
■ PERFORMANȚE ..... Foarte bune

**92%**  
**PUNCTAJ**

## Cine este mai rapid?

Unde se plasează Radeon 64MB DDR în Benchmarkuri?

**Q3-ENGINE 1.17 (ATHLON 900 CLASSIC, KX133, HIGH QUALITY, OPENGL, DEMO1)**

Frames:



**UNREAL TOURNAMENT 4.20 (ATHLON 900 CLASSIC, KX133, DIRECT3D)**

Frames:



**UNREAL TOURNAMENT 4.20 (ATHLON 900 CLASSIC, KX133, DIRECT3D)**

Frames:



ATi trebuie să mai optimizeze driverele. Diferența mică dintre performanțele la 16 și 32 biți indică un potențial neutilizat al hardware-ului.

## Cei trei frați Radeon

ATi plantează noul chip Radeon pe mai multe plăci grafice. Diferențele pot fi urmărite în tabelul nostru.

Model	Radeon 64MB DDR	Radeon 32MB DDR	Radeon 32MB SDR
Tact chip	183 MHz	166 MHz	166 MHz
Tact memorie	183 MHz	166 MHz	166 MHz
Video-In	Da	Nu	Nu
Video-Out	Da	Da	Da
Preț	cca. 400 \$	cca. 270 \$	cca. 210 \$

# Un pas înainte și doi înapoi...

Matrox G450 este un remake slab, având nucleul chip-ului G400.

## FACTS

■ Prods G450 ■ Categorie Plăci grafice ■ PRODUCĂTOR Matrox ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja

## PE SCURT

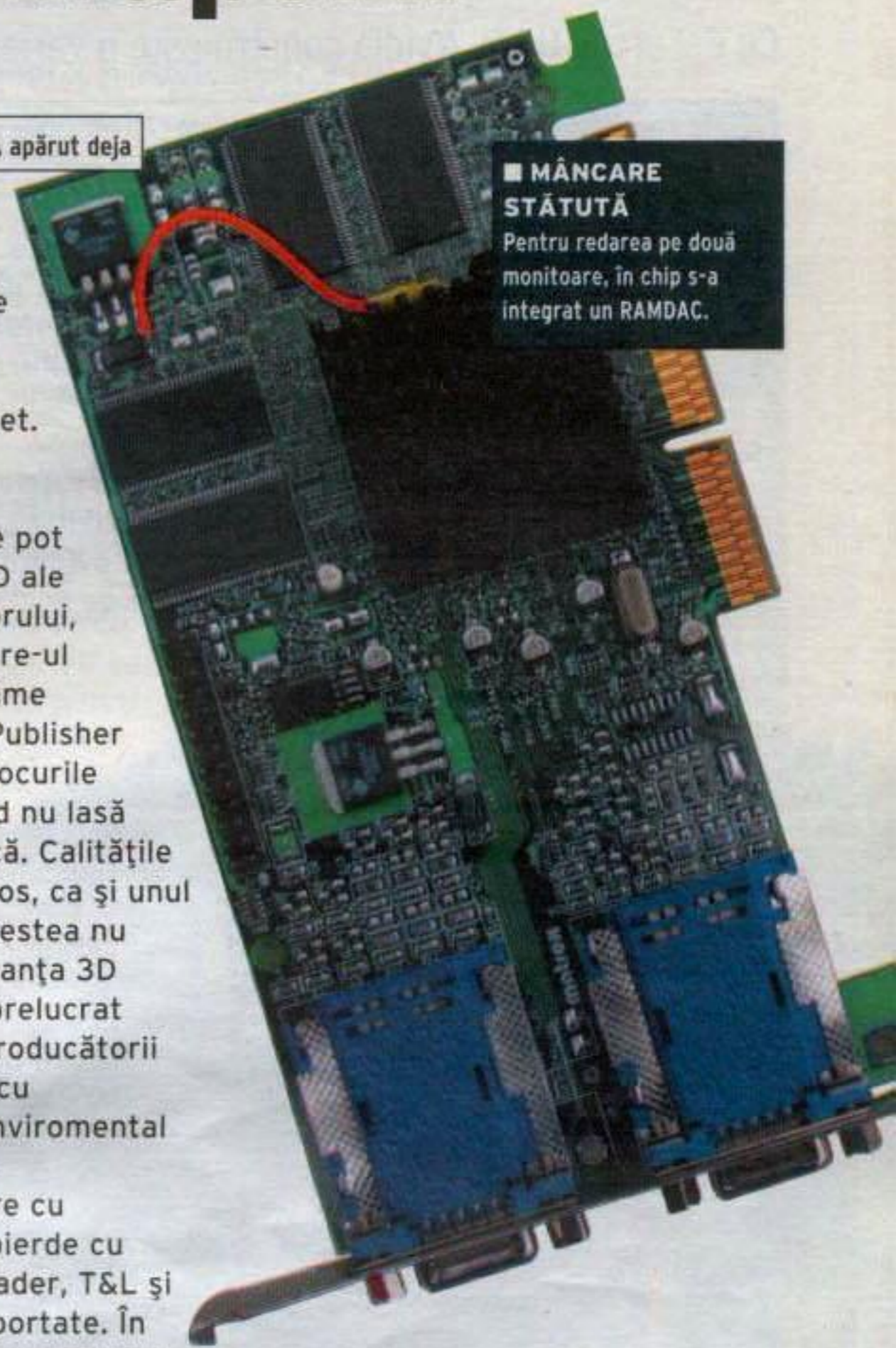
- 130 MHz tactare chip
- 162 MHz tactare memorie
- Proprietăți 2D convingătoare
- Performanță proastă în benchmark-ul nostru 3D

De regulă, lucrurile vechi nu sunt atât de rele, ci doar vechi. Matrox a apelat și el pentru noul său G450 la ceva vechi, dar trebuia oare să fie tocmai chip-ul grafic? Pe G450 lucrează un chip G400 prelucrat, care a fost dotat cu un al doilea RAMDAC. Calitățile chip-ului au rămas aceleași, însă s-au pus la punct interfețele pentru memoria DDR. Din păcate, G450 împărtășește aceeași soartă cu GeForce2 MX: ambele plăci pot fi accesate doar printr-o interfață de memorie care cu 64 de biți este prea sărăcăcioasă. Prin urmare, pentru memoria DDR chip-ul este o pură risipă. Tactul chip-ului G450 este de 130 MHz, iar memoria DDR lucrează cu 162 MHz (324 MHz DDR). Pe latura dotărilor, G450 are ce oferi. Placa dispune de

două ieșiri grafice, una pentru monitor, iar a doua putând fi legată fie la un alt monitor, fie la un televizor, prin adaptorul inclus în pachet. Prin cuprinzătoarele și utilele meniuri, grație tehnologiei dual head se pot modifica multe setări 2D ale monitorului sau televizorului, printre altele, cu software-ul DVD și cele două programe Simply 3D 3 și Picture Publisher 8, incluse în pachet. În jocurile 3D, tehnologia dual head nu lasă prea mult spațiu de joacă. Calitățile 2D devin repede de prisos, ca și unul dintre capete, căci la acestea nu contează decât performanța 3D pură. În plus, nu a fost prelucrat nucleul lui G400, căci producătorii încearcă să se mențină cu proprietăți grafice ca Enviromental Bump Mapping (EMBM). La comparația de feature cu GeForce2 & Co., G450 pierde cu mari diferențe. Pixel Shader, T&L și anti-aliasing nu sunt suportate. În concluzie, G450 este un remake al lui G400, cu un preț mai piperat. Îi lipsesc elemente ca Hardware T&T și anti-aliasing. EMBM nu poate salva prea multe. Jucătorii apelează mai bine la mai ieftina GeForce2 MX, nu numai pentru că este mai ieftină, ci și mai rapidă și adusă la nivelul actual al tehnologiei. (bh/ars)

## MÂNCARE STĂTUTĂ

Pentru redarea pe două monitoare, în chip s-a integrat un RAMDAC.

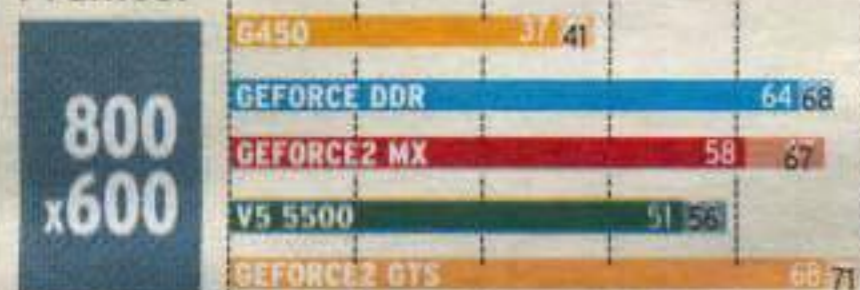


## Rezultate paralizante

Chiar dacă e dureros, trebuie să se măsoare cu frontul actual al acceleratoarelor grafice.

### Q3-ENGINE 1.17 (PENTIUM III 500, OPENGL, HIGH QUALITY, DEMO)

Frames:



### Q3-ENGINE 1.17 (ATHLON 900, OPENGL, HIGH QUALITY, DEMO1)

Frames:



### UNREAL TOURNAMENT 4.28 (ATHLON 900, DIRECT3D, HIGH QUALITY)

Frames:



După cum vedeți, G450 pierde cursa cu toate plăcile grafice mai noi, atât în Direct3D, cât și în OpenGL. În G450 nu veți găsi un partener de joc de încredere.

■ PRODUCĂTOR Matrox ■ PREȚ cca. 175 \$

■ WWW www.matrox.com

■ DOTĂRI ..... Foarte bune

■ FEATURES ..... Mulțumitor

■ PERFORMANȚE ..... Îndestulător

# 69%

PUNCTAJ



**HOCHEI DE MELOI** Noua G450 va produce rezultate nesatisfăcătoare în jocul de hochei NHL 2001. Cauza ține de tehnologia 3D învechită.

# The GeForce2 Afterburner

Cu GeForce2 Ultra, Nvidia construiește o variantă și mai rapidă a chip-ului GeForce2.

**FACTS**

■ Produs GeForce2 Ultra ■ CATEGORIE Chip grafic ■ PRODUCĂTOR Nvidia ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja

**PE SCURT**

- 250 MHz tactare chip
- Memorie DDR de 460 MHz
- O variantă și mai rapidă a chip-ului GeForce2 GTS

**ATI nici nu a apucat să ridice bine ștacheta graficii de 32 de biți, și californienii de la Nvidia scot un as din mânecă: GeForce2 Ultra.**

Se pare că Nvidia nu vrea defel să si se pună la îndoială poziția sa de lider tehnologic. În mod evident, Nvidia are posibilitatea de a

produce în timp scurt chip-uri foarte rapide pentru piață. Un exemplar al plăcii Geforce2 confirmă această presupunere. Noul chip GeForce2 Ultra implantat pe aceasta este în principiu doar o versiune mai rapidă a lui GeForce2 GTS. Chip-ul în sine nu a fost modificat, dispunând prin urmare de toate calitățile 3D ale fraților săi. Lucrează cu 250 MHz, situându-se astfel cu 50 de MHz deasupra colegului său GTS. Pentru ca interfața cu memoria să nu dea rateuri la tactul ridicat al chip-ului, plăcile GeForce 2 Ultra sunt dotate în exclusivitate cu 64 MByte DDR.

Chip-urile de memorie au un radiator pasiv

separat, căci acestea sunt bine încălzite de cei 230 MHz frecvență de tact. La memoriile Double Data Ram (memorie DDR), frecvența de tact se dublează, performanța efectivă corespunzând astfel unui bus de memorie de 460 MHz. Datorită prețului ridicat, majoritatea jucătorilor vor admira noul GeForce2 Ultra doar pe rafturile magazinelor. O mărunță consolare: jocurile care ar putea solicita performanța mare de poligoane a lui GeForce2 Ultra încă nu sunt de așteptat. Asta înseamnă că putem să așteptăm relaxați. Rezultatele de benchmark sunt însă evidente: în atelierele lui Nvidia se naște regele vitezei. (bh/ars)



**■ PLACĂ DE GUST**  
Prima imagine a lui Ultra iese în evidență prin radiatoarele verzi ale chip-urilor de memorie.

## Familia crește

Pentru a putea diferenția variantele de chip, vă punem la dispoziție datele generale ale celor trei frați.

	GEFORCE2 MX	GEFORCE2 GTS	GEFORCE2 ULTRA
Tact chip	175 MHz	200 MHz	250 MHz
Tact memorie	166 MHz	333 MHz	460 MHz
Tipul memoriei	SDR (DDR)	DDR	DDR
Arhitectura	2 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 2 Texel

Datorită prețului ridicat, GeForce2 Ultra cu siguranță nu va deveni o marfă destinată maselor largi. V-am oferit o privire de ansamblu asupra celor care oferă noile plăci de lux.

PRODUCĂTOR	MODEL	DISPONIBIL	PREȚ
Creative	3D Blaster GeForce 2 Ultra	octombrie	cca. 530 \$
Hercules	3D Prophet II Ultra	noiembrie	cca. 530 \$
Elsa	Gladiac GeForce2 Ultra TV-Out	octombrie	cca. 600 \$

# Surfboard pentru jucătorii PC

Voodoo5 6000 are dimensiuni gigantice la cei 30 de cm ai săi.

**FACTS**

■ Produs Voodoo5 6000 ■ CATEGORIE Placă grafică ■ PRODUCĂTOR 3dfx ■ TERMEN DE APARIȚIE noiembrie/decembrie

Pe placa pe lângă cele patru chip-uri VSA 100 (câte 166 MHz frecvență de tact), cu patru coolere, se mai găsesc și 128 Mbyte SDRAM (adică câte 32 Mbyte pe chip). Deoarece o singură sursă de calculator nu poate pune la dispoziție curentul necesar pentru un asemenea hardware, 3dfx își dotează V5 6000-ul cu o sursă externă de curent numită Voodoo Volts. La aproximativ 600 de dolari,

noua placă grafică va deveni portdrapelul lui 3dfx pe la sfârșitul anului. În comparație cu GeForce2 GTS, V5 6000 are unele avantaje, prin cele patru chip-uri separate. Fiecare poate accesa 32 Mbyte, texturile sunt stocate în întreaga memorie disponibilă. Singurul dezavantaj: V5 6000 nu va suporta încă T&L hardware. Nvidia și ATI mai au unele avantaje față de Voodoo. (bh/ars)

**■ SUPRADIMENSIONAT**  
Cine cochetează cu gândul de a cumpăra un V5 6000, ar fi bine să vadă de un instrument de măsură. Chestiunea are o lungime de 30 cm.



# Microsoft Game Voice

O echipă de controler și Headset, care în jocurile de Internet transmite comenzi și voce, merită toți banii.

## FACTS

■ PRODUS SideWinder GameVoice ■ CATEGORIE Controller ■ DISTRIBUITOR Microsoft ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja

## GLOSAR

### ■ ROGER WILCO

Personaj principal al serialului *Space Quest*, după al cărui nume a fost botezat un tool cu ajutorul căruia se pot face legături vocale prin Internet.



**Vă plac jocurile în echipă, fie ele de strategie sau de acțiune? Atunci noul Microsoft GameVoice este perfect pentru dvs. Împreună cu headset-ul și software-ul performant, tastatura simplă integrează vocea în fiecare match multiplayer.**

Închipuiți-vă următoarea situație. Împreună cu colegii dvs., tocmai invadați tabăra adversară și trebuie să vă înțelegeți asupra acțiunilor pe care le veți întreprinde, și toate acestea cât mai repede. Sistemul de chat al majorității jocurilor vă lasă în plop, căci comenzile audio ar fi mult mai eficiente decât orgiile enervante de bătăi a tastaturii. Dar fiindcă puține jocuri dispun de sisteme audio de comunicare incorporate, Microsoft a dezvoltat SideWinder GameVoice-ul. Pachetul este o soluție completă, care include atât un headset de mare calitate de la Plantronics, cât și o mică tastatură proprie. Instalarea este simplă. După instalarea software-ului GameVoice,

tastatura neagră se conectează la portul USB și la placa de sunet. Datorită ieșirii audio suplimentare, nu trebuie să schimbați mufele de fiecare dată când doriți sunet în boxe.

Însă ce se poate face cu acest aparat? Puneți-vă headsetul, instalați softul și sunteți gata de plecare. Prin tastele iluminate veți putea selecta colegii GameVoice, în prealabil stați prin chat, puteți să închideți headset-ul sau vă puteți adresa echipei. Pe partea de recepție, pentru asta e suficient și softul shareware gratuit ([www.microsoft.com/sidewinder/](http://www.microsoft.com/sidewinder/)). Pe lângă transmisia vocii normale prin până la patru canale diferite, GameVoice-ul mai poate recunoaște și executa și comenzi vocale. Dacă apăsați tasta command, puteți rosti comenzi pe care software-ul le recunoaște ca short key-uri predefinite și le execută. În Starcraft economisiți astfel lungi serii de clicuri pentru a grupa unități sau construiți fără mișcarea mouse-ului



**NU SCAPĂ DIN OCHI** În meniul setați comenzile pentru VoiceRecognition.

un laborator științific. Durata dintre rostire și executare se află cu o secundă încă în perimetrul suportabilului, mai ales la jocuri de strategie sau simulatoare de zbor. În ego-shootere, această secundă decide de regulă linia dintre viață sau moarte. Transmisia bună a vocii este foarte utilă mai ales la moduri de joc cum sunt Capture The Flag. În *Counter-Strike*, GameVoice-ul este un ajutor bun în coordonarea echipei. Calitatea sunetului poate fi adaptată la conectarea Internet utilizată. În test, software-ul a funcționat perfect și sigur. Și legătura audio prin Internet (ISDN) se afla în domeniul optim. Cine joacă cu plăcere jocuri online nu se putea lipsi de această dotare. Unii jucători utilizează soluții complete de software cum ar fi Roger Wilco pentru a comunica cu partenerii virtuali. GameVoice este soluția mai bună și oferă legătură audio la apăsarea butonului. Împreună cu excelentul headset de la Plantronix și software-ul cuprinzător, SideWinder GameVoice primește elogiile PC Games.

Bernd Holtmann  
Andrei Ritok-Schotsch

## ■ ORDONAT

Cine apreciază jocul de echipă organizat în jocurile online sau în partidele de rețea, comunică cel mai bine cu oamenii proprii prin SideWinder GameVoice.



■ PRODUCĂTOR Microsoft ■ PREȚ cca. 55 \$  
■ WWW [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

■ DOTĂRI ..... Foarte bine  
■ FEATURES ..... Foarte bine  
■ PERFORMANȚE ..... Bine

**PUNCTAJ**

**89%**

www.igrom.ro

**44 pagini de tips & tricks: Diablo 2 • Vampire The Masquerade**

**IGROM Games** 5th CD de jocuri

79.900 lei nr. 6 / anul I / octombrie 2000

**cu 2 CD-uri**

**Grand Prix 3**  
Exclusiv: Playable demo

**Half-Life Gunman**  
CU VIDEO  
Urmasul pe merit al hitului 3D de la Valve.  
Imagini nemarivate, scene exclusive din joc

**C&C 4**  
CU VIDEO  
Red Alert 2: Imagini si video-uri nou-moute  
Westwood face de aceasta data totul corect

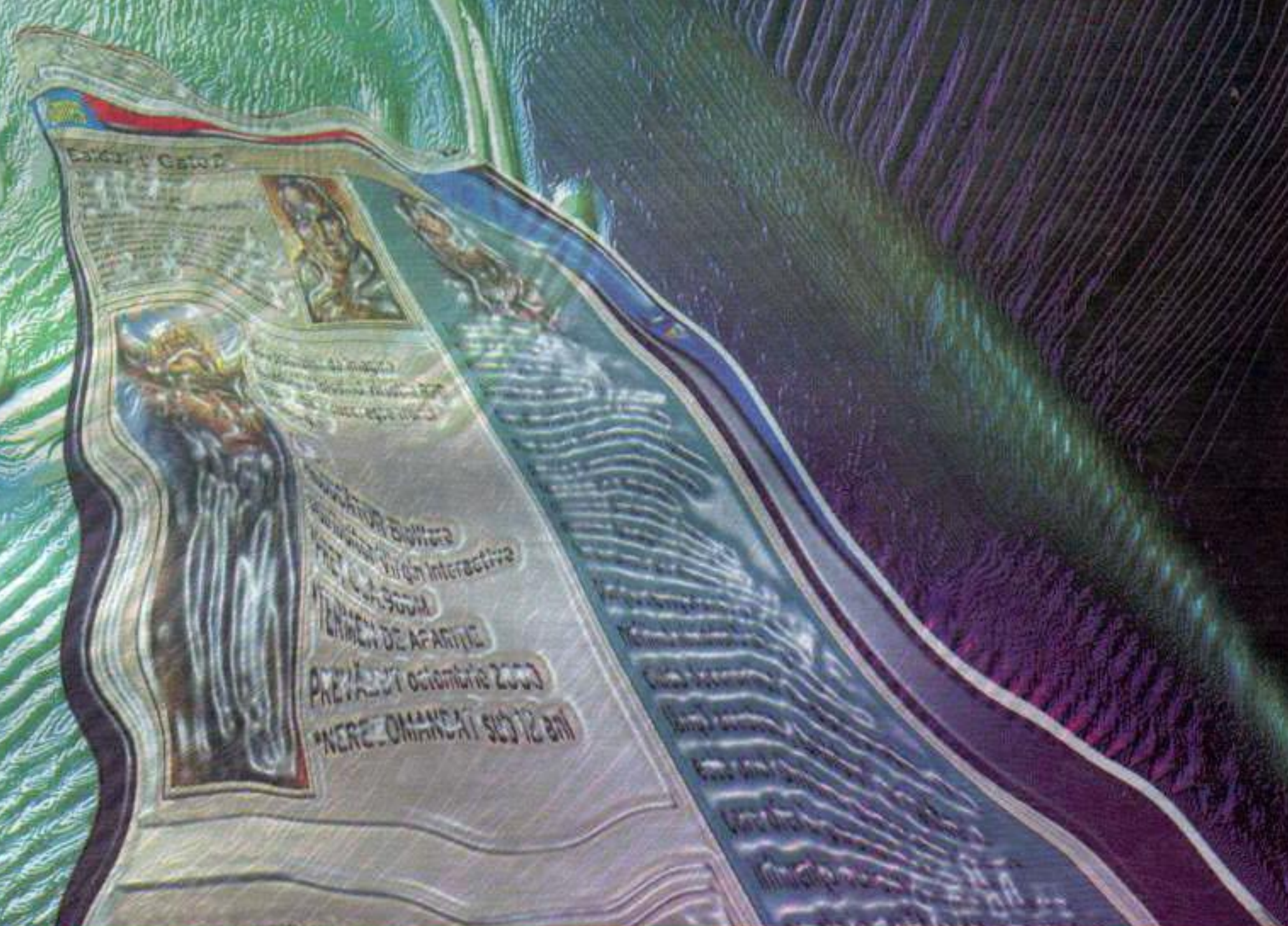
**Baldur's Gate 2**  
CU VIDEO  
Aproape finalizat: Saptamanii de satisfactie cu  
cel mai cuprinzator RPG al tuturor timpurilor

**Ediție jubiliară**

Prețul 79.900 lei	Prețul 100.000 lei	Prețul 100.000 lei	Prețul 100.000 lei
Prețul 100.000 lei	Prețul 100.000 lei	Prețul 100.000 lei	Prețul 100.000 lei

**Star Trek: Voyager** • **The Sims Add-On** • **Rollercoaster Add-On**

# www.pcgames.ro



PCgames - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Back Forward Stop Refresh Home Search Favorites History Mail Print Edit



Address http://www.pcgames.ro/

## PC Games Jocul lunii


### Baldur's Gate 2

- \*130 de tipuri de adversari
- \*peste 300 de spell-uri
- \*peste 200 de ore de joc
- \*soluții diferențiate după comportament(bun, rău, neutru)

Se întunecă din nou și din nou vă chinuiesc visele înfricoșătoare. Ceea ce reprezintă, de fapt aceste viziuni groaznice nu puteți decât intui. Oricum e sigur că are o legătură cu proveniența lor de la Bhaal, zeul înfricoșător al morții. Trebuie să vă luați din nou soarta în mâini și să pătrundeți în fantastica lume din Baldur's Gate 2



Ceea ce ne oferă acum BioWare este pur și simplu incredibil. Baldur's Gate 2 povestește o poveste cu substrat, captivantă și cu o atmosferă genială animată mai ales prin interacțiunile dintre personaje. Fascinează numai faptul că se pot împleti caracterele diferite, fără să pomenim despre durata de joc. Al fel de bine se integrează în joc și porția revigorantă de umor, nefiind niciodată de prisos, în ciuda decorurilor tradiționale. Pe lângă acestea, Baldur's gate 2 este unul dintre puținele jocuri care oferă posibilitatea de a influența cursul jocului și de a o scoate la capăt în diferite moduri.



Cu o profunzime de imagine incredibilă și folosind virtuțile RPG Baldur's Gate cucerește tronul acestui gen.

**FAPTE :**

- \*PRODUCĂTOR BioWare
- \*Distribuitor Virgin Interactive
- \*PREȚ CCA.90DM
- \*TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT octombrie 2000
- \*NERECOMANDAT sub 12 ani

OBSEDAT, ENTUZIAST, PLIN DE

Done

Back

**POVEȘTI DE VAMPIRI**

Pentru a putea auzi în Vampire: The Masquerade zgomotele produse de toți combatanții, venind din toate direcțiile, placa de sunet trebuie să se fie compatibilă cu portul EAX.

# Ciulește-ți urechile

Pe scurt: La realizarea produselor, toți producătorii de jocuri sunt atenți la sunetul 3D. Se pune întrebarea dacă actuala placă de sunet a dvs. face față. În paginile ce urmează, aflați cărui lucru trebuie să-i acordați atenție, în cazul în care v-ați aventura și sub aspect acustic în cea de-a treia dimensiune a jocurilor.

**A**lergați printr-un gang întunecat, de-a lungul unor catacombe. Apa pleoscăie de-a lungul pereților, iar la capătul gangului o făclie luminează slab. Auziți vuiete din toate părțile și împușcături. În momentul în care vă opriți la o intersecție, zgomotele de luptă amuțesc. Înainte de a vă hotărî ce coridor veți alege, auziți o rachetă care se îndreaptă asupra dvs., venind din spate. Cam în acest mod vă puteți imagina senzația

jocului cu sunet 3D. Dezbaterea argumentelor în favoarea cumpărării de plăci de sunet s-a deplasat spre domeniul sunetului 3D. Pentru a nu afecta popularitatea jocurilor de acțiune, Creative și Aureal produc de multă vreme porturi proprii pentru sunetul 3D. Momentan, portul EAX produs de Creative are în mod clar cărțile mai bune. Seria Sound-Blaster-Live! se vinde de doi ani încoace atât de bine, încât doar

foarte puțini designeri de jocuri își pot permite să nu includă EAX în proiectele lor. Cazul este ceva mai complicat la portul 3D A3D. Firma de producție, Aureal, va fi vândută, pe motiv de faliment, celui care va oferi mai mult. Deci, viitorul lui A3D nu este clar încă. Noua versiune, a doua, a portului lor audio, A3D 2.0, funcționează din păcate doar cu plăci de sunet speciale, cum ar fi SonicVortex2 de la VideoLogic. În această lună se așteaptă să se stabilească dacă cei care joacă cu o astfel de placă nu-și vor dori o alta de Crăciun. Proprietarii unei plăci Sound Blaster Live! sunt totuși încă bine dotați pentru viitoarele jocuri. Cu caracteristicile lor, Yamaha și Cirrus Logic se apropie deja puternic

## Plăcile de sunet din perspectivă tehnică

Pentru a nu ajunge la disperare în marea încâlceală a plăcilor de sunet, iată aici datele cele mai importante ale noilor și vechilor modele.

PRODUCĂTOR	MODEL	SOUNDCHIP	DIFUZOARE SUPORTATE	IEȘIRE DIGITALĂ	EAX	A3D	PREȚ	WWW
Creative	SB Live! Player 1024	EMU10K1	4	electric	da	1.0	cca. 70 \$	www.creative.com
Creative	SB Live! Platinum	EMU10K1	4	electric/optic	da	1.0	cca. 215 \$	www.creative.com
Guillemot	MS Fortissimo	Yamaha YMF744	4	optic	nu	1.0	cca. 50 \$	www.guillemot.com
Guillemot	MS Muse	Yamaha YMF744	4	nu	da	1.0	cca. 40 \$	www.guillemot.com
TerraTec	XLerate Pro	Vortex 2	4	optic	nu	1.0 și 2.0	cca. 80 \$	www.terratec.com
TerraTec	Sound System DMX	ESS Canyon 3D	4	electric/optic	da	1.0	cca. 125 \$	www.terratec.com
TerraTec	DMX XFire 1024	Crystal-DSP	4	optic	da	1.0	cca. 60 \$	www.terratec.com
VideoLogic	Sonic Vortex 2.0	Vortex 2	4	optic	nu	2	cca. 80 \$	www.videologic.com
VideoLogic	SonicFury	Crystal-DSP	4	optic	da	1.0	cca. 105 \$	www.videologic.com



de liderul pieței, cu chip-ul EMU10K1. Diferențe mai mari se găsesc la caracteristicile de dotare ale fiecărei plăci audio în parte. Intrările și ieșirile noii plăci audio pot fi folosite foarte bine pentru a înflăcăra turnul dvs. cu sound-ul PC-ului, sistemul de boxe sau MD player-ul, fără pierderea calității. Datele pot fi transmise optic, la alegere sau printr-un cablu special coaxial. Videologic continuă cursa pentru calitățile sunetului. SonicFury poate reda sunetul Dolby Digital al filmelor DVD prin trei ieșiri stereo. Totuși acestea nu-și au încă

rostul, căci pe piață nu se găsește deocamdată un sistem corespunzător de boxe. De altfel, Creative își va dota seria SoundBlaster cu o caracteristică asemănătoare, iar paralel cu aceasta dezvoltă și un sistem potrivit de boxe. Proprietarii vechilor plăci ISA trebuie neapărat să investească într-o placă nouă PCI, dacă doresc să beneficieze de sunetul 3D al jocurilor moderne. Cine vrea să afle în jocurile de acțiune din care parte vin proiectilele trebuie să cumpere o placă de sunet nouă. Uitați deci de vechea placă audio și savurați

**Sunetul 3D este sprijinit de cele mai multe jocuri noi. Un bun motiv pentru a înlătura vechiul hardware audio.**

plăcerile oferite de un dirijor digital la domiciliul dvs. Gândiți-vă și la un sistem de sonorizare potrivit. Pentru a putea reda corespunzător sunetul spațial al plăcii de sunet, este necesar un sistem surround cu patru difuzoare și un subwoofer.

Bernd Holtmann  
Bogdan Gavra

# Guillemot Maxi Sound Muse

De luni de zile, Top Ten-ul nostru în materie de plăci de sunet este condus de SB Live! Player. Poate oare Guillemot să țină pasul?

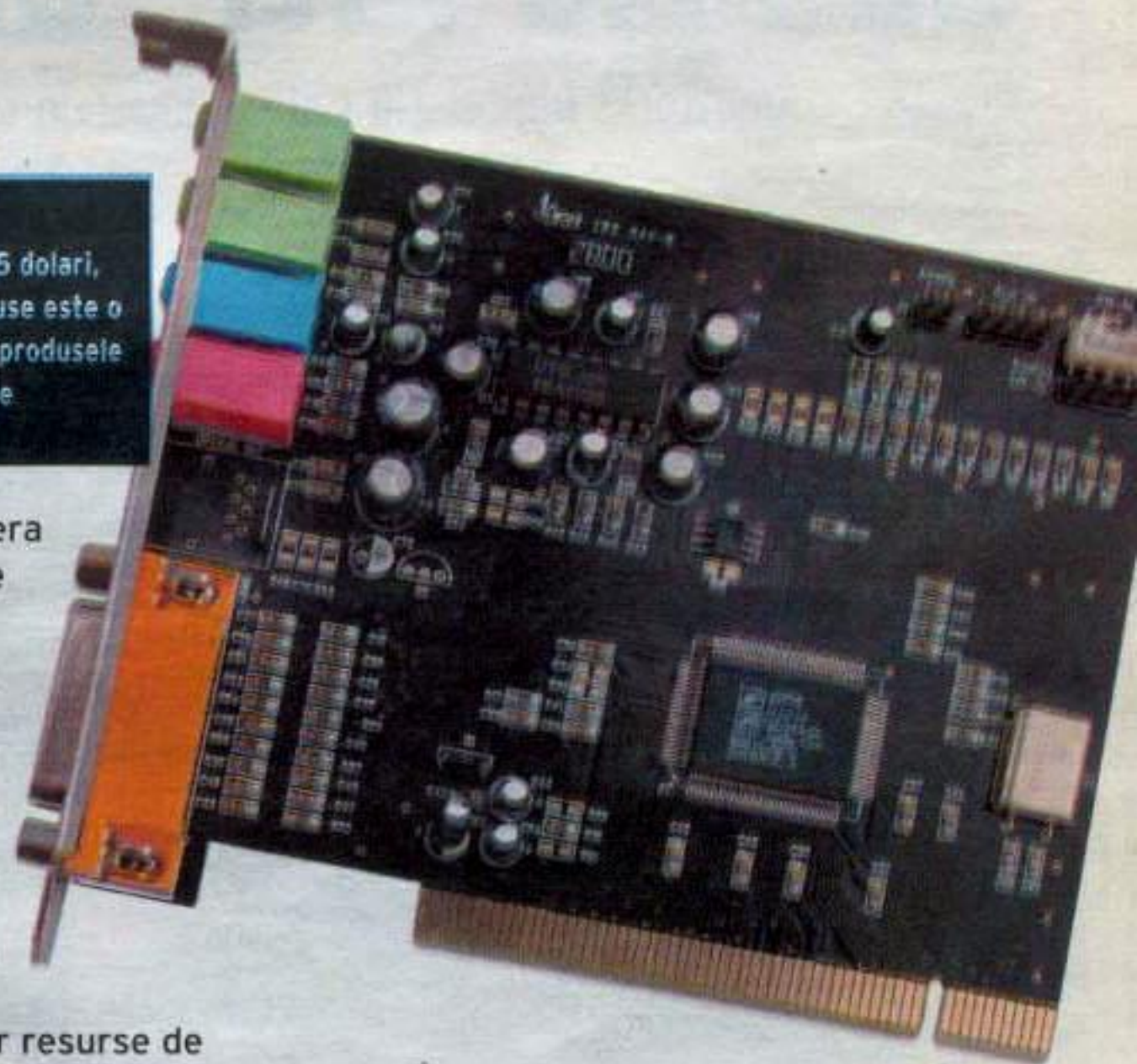
## GLOSAR

- **EAX**  
Port pentru sunetul 3D al lui Creative
- **A3D**  
Port pentru sunet 3D Aural
- **MIDI**  
Musical Instrument Digital Interface, format de date pentru generarea sunetului

După cum am amintit deja, pentru majoritatea jocurilor e nevoie de o placă de sunet care să suporte EAX și A3D, dacă doriți să țineți pasul și cu dezvoltarea acusticii. Maxi Sound Muse de la Guillemot oferă ambele standarde de sunet 3D prin cele două ieșiri preamplificate. Deci puteți conecta la această placă chiar două perechi de boxe și un subwoofer. În rest, în ceea ce privește intrările și ieșirile, placa a fost cam subnutrită. Pe ea se regăsesc doar mufele convenționale (Line-In, Microfon, MIDI, CD-Audio). Cine are nevoie de o mufă S/P DIF, caută în zadar. Din păcate, din partea lui Guillemot nu va exista nici o opțiune potrivită de dotare. Cu o rezoluție de 16 biți și un sample rate de maximum 48 kHz, cel puțin calitatea audio este garantată. Și fanul MIDI poate fi mulțumit cu cele 64 de voci hardware posibile. La nevoie, cifra se poate mări prin software la 128, iar grație software-ului atașat Yamaha XG-

■ **IEFTIN**  
Pentru doar 35 dolari, Maxi Sound Muse este o alternativă la produsele mai scumpe ale concurenței.

Studio se poate opera simplu și comod. Pe lângă acestea, în pachet se mai găsește și Media-Station-Software. Acesta arată elegant, însă la urma urmei nu este decât o bornă de reglare a volumului diferitelor resurse de sunete. În concluzie, în pofida deficitelor în dotare, Maxi Sound Muse aduce performanțe care pot fi punctate ca o medie bună. Pe baza



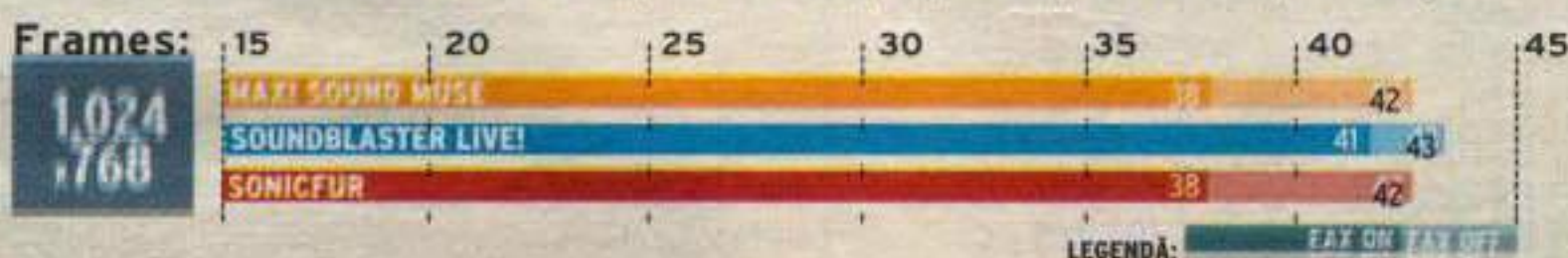
prețului mic, de 35 \$, Muse primește din partea noastră premiul pentru cel mai bun preț. Cine vrea deci să-și economisească diferența pe care ar plăti-o pentru un SB Live! Player 1024, să poftască la magazine.

Bernd Holtmann  
Andrei Ritok-Schotsch

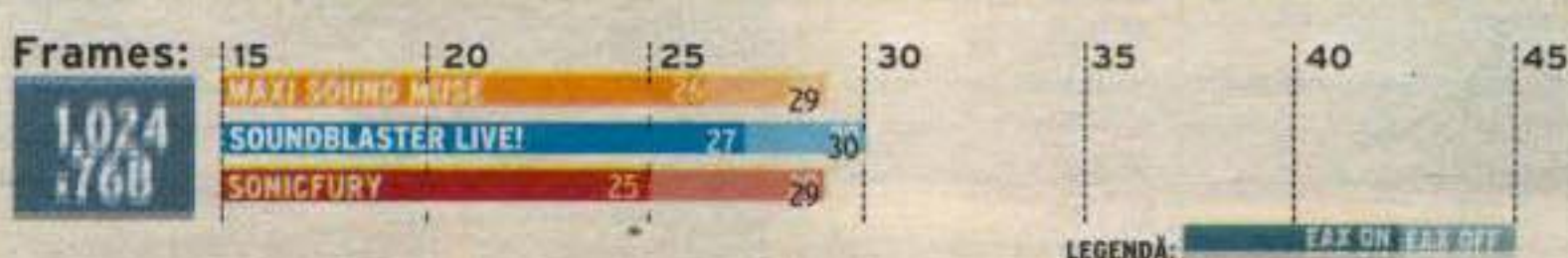
## Plăci rapide de sunet

Am testat vitezele jocurilor cu și fără sunet 3D.

Unreal Tournament (PIII 500, GeForce2, OpenGL, Direct3D, 16 Bit)



Heavy Metal F.A.K.K. 2 1.0 (PIII 500, GeForce2, OpenGL, High Quality, 16 Bit)



SoundBlaster Live! conduce detașat. Nici o altă placă nu poate ține pasul în UT și în F.A.K.K. 2, chiar dacă în cel de-al doilea caz concurența vine ceva mai tare din urmă.

■ PRODUCĂTOR Guillemot ■ PREȚ cca. 35 \$  
■ WWW www.guillemot.com

■ DOTĂRI ..... Mulțumitor  
■ FEATURES ..... Mulțumitor  
■ PERFORMANȚE ..... Bine

**79%**  
**PUNCTAJ**

# Tonul face muzica

Dacă ați găsit placa de sunet 3D corespunzătoare, aveți nevoie și de un sistem de boxe corespunzător, dar care?

## GLOSAR

### ■ SISTEM DE SUNET

4.1  
Patru boxe și un subwoofer

### ■ RMS

Root Mean Square, specificarea reală a puterii sinusoidale a boxelor

La sistemele de sonorizare oferta actuală este mai mare decât în domeniul plăcilor de sunet. Sunt disponibile cele mai variate produse în cele mai variate clase de preț, de la sistemul standard cu două boxe, cu sau fără subwoofer, până la sistemul 5.1. Pentru jucători se recomandă un sistem cu patru sateliți și un subwoofer (4.1), pentru a putea savura bașii saturați și spațialitatea. Cine dorește să vizioneze filme DVD pe PC, are

nevoie de o variantă 5.1. La sistemele stereo trebuie însă să fiți atenți la datele care specifică performanțele. Doar valoarea RMS în wați corespunde cu puterea sinusoidală constantă a boxelor. În schimb valoarea PMPO specifică în wați puterea maximă care poate fi redată pentru doar o fracțiune de secundă. Dacă împărțiți această valoare la opt veți obține un reper al puterii reale a acestor generatoare de gălăgie. (bh/ars)



**VÂNĂTOARE DE PĂMPĂLĂI** Valorile PMPO indică valori false ale puterii boxelor.

# Sunete într-un duo dinamic

**Creative SoundWorks Digital** Un sistem 2.1 cu un sunet bun și un preț convenabil



### ■ CONTACT FRIENDLY

Pe lângă două mufe analogice, pe SoundWorks Digital se poate găsi și o intrare digitală pentru sursele audio digitale.

Creative oferă prin SoundWorks Digital un sistem stereo performant cu sprijinul unui subwoofer. Deja la despachetare ne sare în ochi dotarea generoasă. Cablurile de legătură sunt foarte lungi, mufele aurite, iar producătorii s-au gândit și la un adaptor pentru diferite surse audio. De asemenea, sistemul dispune și de o ieșire digitală, pentru a realiza comunicarea porturilor interne cu exteriorul. SoundWorks Digital dispune de două intrări analoge și una digitală. Ca și celelalte sisteme din seria SoundWorks, Digital dispune de o telecomandă prin cablu, care servește și ca buton de pornire. La testul de audiție, combinația de boxe de la Creative ne-a convins, luând note bune. Sistemul de 40 wați asigură un

spectru sonor saturat, autentic, cu o rezoluție bună a sunetelor înalte. Abia la volumul dat la maxim sistemul se înclină spre mici distorsiuni. În concluzie, un sistem de sunet foarte bun, la un preț corect. (bh/ars)

■ PRODUCĂTOR Creative ■ PREȚ cca. 80 \$  
■ WWW [www.creative.com](http://www.creative.com)

■ DOTĂRI ..... Foarte bine  
■ FEATURES ..... Bine  
■ PERFORMANȚE ..... Bine

**80%**  
**PUNCTAJ**

## Toate sisteme de boxe în detaliu

Care sunt sistemele de boxe existente, de ce mufe dispun și cât costă? Tabelul nostru vă dă răspunsurile.

MODEL	PRODUCĂTOR	BOXE +SUBWOOFER	PUTERE TOTALĂ (ÎN RMS)	CONECTARE	PREȚ	WWW
ATP3	Altec	2+1	42 Watt	Analog	83 \$	<a href="http://www.altecomm.com">www.altecomm.com</a>
ATX-5820	Labtec	2+1	70 Watt	Analog	166 \$	<a href="http://www.labtec.com">www.labtec.com</a>
Maxi Booster 640	Guillemot	2	40 Watt	Analog	50 \$	<a href="http://www.guillemot.com">www.guillemot.com</a>
Sirocco	VideoLogic	2+1	100 Watt	Analog/digital	334 \$	<a href="http://www.videologic.com">www.videologic.com</a>
SL-8150 iLook	InterAct	2	30 Watt	Analog	30 \$	<a href="http://www.interact-europe.com">www.interact-europe.com</a>
SL-8200 Centauri	InterAct	2+1	60 Watt	Analog	54 \$	<a href="http://www.interact-europe.com">www.interact-europe.com</a>
Sound Works Digital	Creative	2+1	48 Watt	Analog/digital	67 \$	<a href="http://www.europe.creative.com">www.europe.creative.com</a>
SoundMan G1	Logitech	2	8 Watt	Analog	32 \$	<a href="http://www.logitech.com">www.logitech.com</a>
SoundMan X2	Logitech	2+1	40 Watt	Analog	83 \$	<a href="http://www.logitech.com">www.logitech.com</a>
ACS56	Altec	4+1	70 Watt	Analog/digital	138 \$	<a href="http://www.altecomm.com">www.altecomm.com</a>
DTT 2500 Digital	Creative	5+1	69 Watt	Analog/digital	208 \$	<a href="http://www.europe.creative.com">www.europe.creative.com</a>
LCS-2514	Labtec	4+1	31 Watt	Analog	63 \$	<a href="http://www.labtec.com">www.labtec.com</a>
Maxi Subwoofer 4.1	Guillemot	4+1	40 Watt	Analog	125 \$	<a href="http://www.guillemot.com">www.guillemot.com</a>
Sirocco Crossfire	VideoLogic	4+1	100 Watt	Analog/digital	334 \$	<a href="http://www.videologic.com">www.videologic.com</a>



# Totul sub control

**SideWinder Precision 2:** Urmașul de tron al lui Precision Pro

Pinul cenușiu de accelerație, greu accesibil, situat pe piciorul joystick-ului, diminuează puțin impresia generală bună.

**■ SIGUR PE ȚINTĂ**

Nou-nouțului Precision 2 convinge în test cu un design convingător, for right-handed.



În mod evident, Microsoft a considerat că designul vechii serii SideWinder este depășit. În consecință, avem parte de noi configurații. În studiile minuțioase se pregăteau unele joystick-uri noi, printre care și Precision 2, care se poate găsi acum în comerț. Instalarea este foarte simplă, jucătorul fiind scutit de driverele separate. Logo-ul aici este "Plug and Play", însă doar după instalarea software-ului. După aceasta, introduceți mufa USB și puteți juca. Pe latura dotărilor, Precision 2 are ce oferi: opt taste de foc, Coolie Hat pe opt căi, un ax transversal suplimentar pe mâner și un reglator de tip nou. Reușita manetă circulară de accelerație a lui SideWinder Precision Pro a trebuit să cedeze locul unui reglator care nu mai poate fi operat doar cu degetul mare. În schimb, din cauza plăcuței de plastic de pe acesta trebuie să vă

folosiți acum și de arătător. În joc, de exemplu *Starlancer*, acest lucru nu prea deranjează, căci cele patru butoane ale mânerului sunt suficiente pentru cele mai importante funcții ale jocului. Toate tastele de foc sunt ușor accesibile, iar prin prelucrarea lor fină nu refuză nici utilizarea constantă. În concluzie, un urmaș reușit. Cine însă are deja un Precision Pro, poate investi mai bine într-un joc nou. Celorlalți nu putem decât să le recomandăm acest produs. (bh/ars)

■ PRODUCĂTOR Microsoft ■ PREȚ cca. 42 \$  
 ■ WWW [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

■ DOTĂRI ..... Bine  
 ■ FEATURES ..... Bine  
 ■ PERFORMANȚE ..... Foarte bine

**88%**  
**PUNCTAJ**

# Câte un buton pe dolar

**CrossCheck USB Pad** Campionul de dotare al gamepad-urilor mai ieftine

Puneți mâna pe el! CrossCheck USB este strigător la cer de ieftin.

În cursa pentru cucerirea cumpărătorului, Boeder trimite un nou controler ieftin. Din punct de vedere al dotării, pad-ul CrossCheck USB prezintă exact 14 motive de cumpărare, egal cu suma tastelor disponibile. Pe acestea le

puteți configura cu ajutorul softului Game Wizard alăturat, care însă nu este prea confortabil. Discul de control pe opt direcții se poate manevra foarte ușor, iar grație concavității se mulează foarte bine pe degetul mare. Cele zece butoane de pe pad sunt bine prelucrate și ușor accesibile. Singurul neajuns îl constituie cele patru butoane din fața pad-ului. Cele două degete arătătoare trebuie să se curbeze foarte mult pentru a putea sări de pe un buton pe celălalt. Totuși, CrossCheck oferă multe butoane pentru bani puțini. Jucătorii economici îl pot alege cu încredere. (bh/ars)



**■ BUTONAT**

Având în total 14 taste de foc și o mufă USB, noul gamepad CrossCheck USB este în mod evident supra motorizat.

■ PRODUCĂTOR Boeder ■ PREȚ cca. 21 \$  
 ■ WWW [www.boeder.de](http://www.boeder.de)

■ DOTĂRI ..... Bine  
 ■ FEATURES ..... Satisfăcător  
 ■ PERFORMANȚE ..... Bine

**75%**  
**PUNCTAJ**

# Nimic nou

**Goldig Cyborg 3D Gold USB**

Joystick-ul cu Inbus Key s-a întors de această dată într-o culoare nouă, gri-aurie. La features, din păcate, nu s-a schimbat nimic: din două mișcări, joystick-ul poate fi configurat pentru stângaci și se poate modifica unghiul de înclinare a capului manetei. Din punct de vedere tehnic, totul rămâne neschimbat. Totuși, constituie o reparație destul de modestă a impresionantului joystick remontabil. (bh/ars)



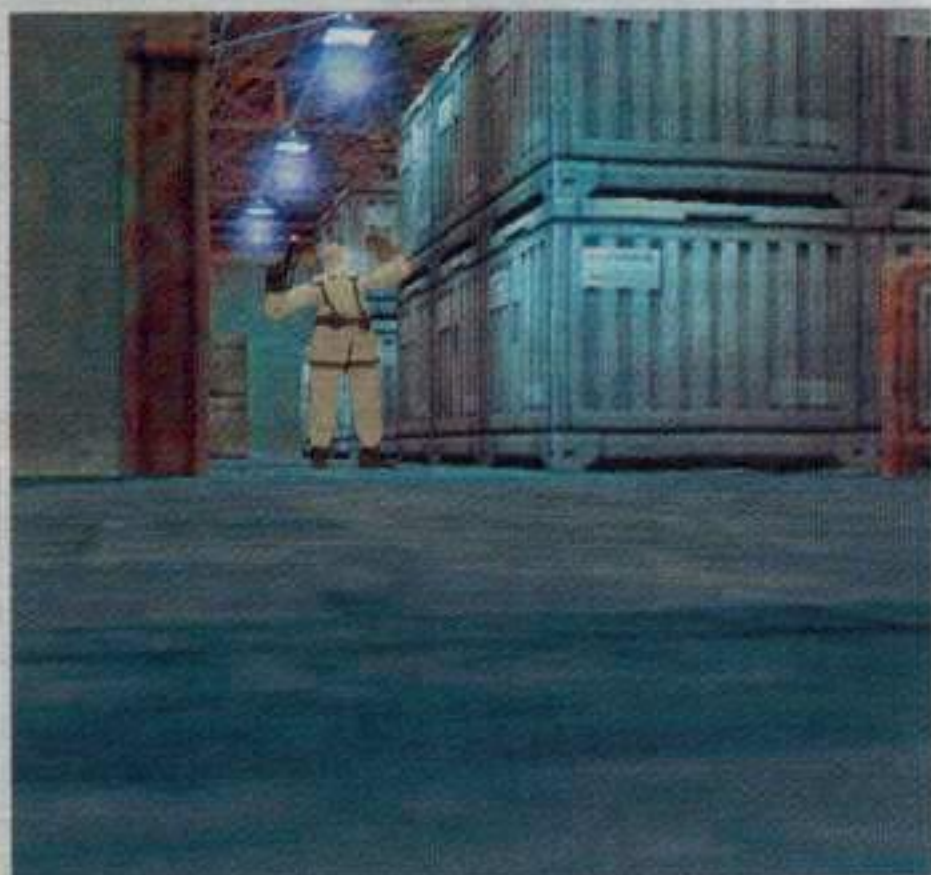
■ MANEVRABIL  
 Cyborg 3D Gold USB este interesant și pentru stângaci.

■ PRODUCĂTOR Saitek ■ PREȚ cca. 44 \$  
 ■ WWW [www.saitek.com](http://www.saitek.com)

■ DOTĂRI ..... Bine  
 ■ FEATURES ..... Foarte bine  
 ■ PERFORMANȚE ..... Bine

**81%**  
**PUNCTAJ**

## Metal Gear Solid



În colaborarea cu Microsoft, Konami nu a făcut o simplă adaptare PC a succesului de PlayStation *Metal Gear Solid*, ci a îmbunătățit și grafica. În rolul

agentului secret Solid Snake, trebuie să aveți grijă la cercetarea teritoriului inamic să nu intrați în câmpul vizual al nenumăratelor patrule. Furișați-vă cât mai discret prin coridoare, ascundeți-vă în colțuri întunecoase și utilizați arma doar în cazuri de excepție. În loc de shooting, acest joc reclamă multă imaginație și aptitudini de spion.

**Control:**

Tastă	Acțiune	Tastă	Acțiune
4	Stânga	6	Dreapta
8	Înainte	2	Înapoi
L	Acțiune	G	Îngenuncheat / Târâș
a	Dotare	s	Meniu arme

- Necesari: Pentium II 233, 32 MB RAM
- Recomandat: Pentium III 500, 128 MB RAM
- Suport 3D: D3D

## Siegeof



Demo-ul clasicului RPG 2D cuprinde primul capitol al lui *Siege of Avalon*. La periplul prin lumea fantastică, eroul dvs. primește informații importante, poate găsi obiecte utile sau le cumpără, pentru a-și îmbunătăți șansele de supraviețuire.

## Keep The Balance



Principiul lui Balance este simplu: pe un cântar trebuie să poziționați greutatea de mase diferite, astfel încât să se instaleze echilibrul. Pentru aceasta,

primiți puncte și un grad mai mare de dificultate. Însă atenție: greutatea nu sunt convenționale, ci sunt reprezentate de animale, din care unele, de exemplu nesățutul crocodil, nu-și văd de treabă și-și consumă vecinii. De acest fapt va trebui să țineți și dvs. cont.

**Control:**

Tastă	Acțiune
Space	Foc
Taste săgeți	Stânga-dreapta

- Necesari: Pentium 200, 32 MB RAM
- Recomandat: Pentium II 333, 64 MB RAM
- Suport 3D: Keine

## Starfleet Command



**Control:**

Tastă	Acțiune
S	Increase
A	Decrease

- Necesari: Pentium II 333, 64 MB RAM
- Recomandat: Pentium III 500, 128 MB RAM
- Suport 3D: D3D

## Cold Blood



Agentul MI6 John Cord primește misiunea de a investiga zvonurile potrivit cărora în Volvia, o fostă republică sovietică, s-ar lucra la o tehnologie

aplicabilă în scopuri militare. În misiunea de testare trebuie să întrețineți cât mai multe dialoguri. Puteți elimina nenumărați paznici printr-un K.O. sau cu ajutorul armei. Un mic pont: ceasul dvs. este dotat cu un microcomputer.

**Control:**

Tastă	Acțiune
Taste săgeți	Direcția dorită
Space	Foc
Enter	Inventar

- Necesari: Pentium 233 MMX, 32 MB RAM
- Recomandat: Pentium II 400, 64 MB RAM
- Suport 3D: D3D

## Gunlok



*Gunlok* se poate controla integral cu mouse-ul. Cu tasta stângă selectați obiectele în care să tragă *Gunlok*-ul sau cu care să se interacționeze. Cu tasta dreaptă indicați unde să se deplaseze personajul.

- Necesari: Pentium II 333, 64 MB RAM
- Recomandat: Pentium III 500, 128 MB RAM
- Suport 3D: D3D

## NHL 2001



Seria NHL de la EA Sports intră în runda următoare. Nenumăratele îmbunătățiri ale jocului și graficii, precum și posibilitatea de a integra manevre proprii, fac NHL 2001 un adevărat deliciu pentru fani. În scurtele pauze de joc, atmosfera corespunzătoare disputei pe șinele de oțel este întreținută de ovațiile

publicului și de secvențele sonore specifice transmisiilor de hochei. După un fault dur sau după un bodycheck, veți asista frecvent și la un alt sport, boxul. Convingeți-vă personal de calitățile ultimului produs al EA Sports.

**Control:**  
Gamepad, Tastatură

Jucător cu Puck		Jucător fără Puck	
Tastă	Acțiune	Tastă	Acțiune
L	Șut	L	Agață / ține
C	Pasă	c	Schimbă jucătorul
x	Sprint	x	Sprint / Bodycheck
z	Acoperă	z	Check dur

- Necesari: Pentium 233, 32 MB RAM
- Recomandat: Pentium II 400, 128 MB RAM
- Suport 3D: D3D

## Asterix

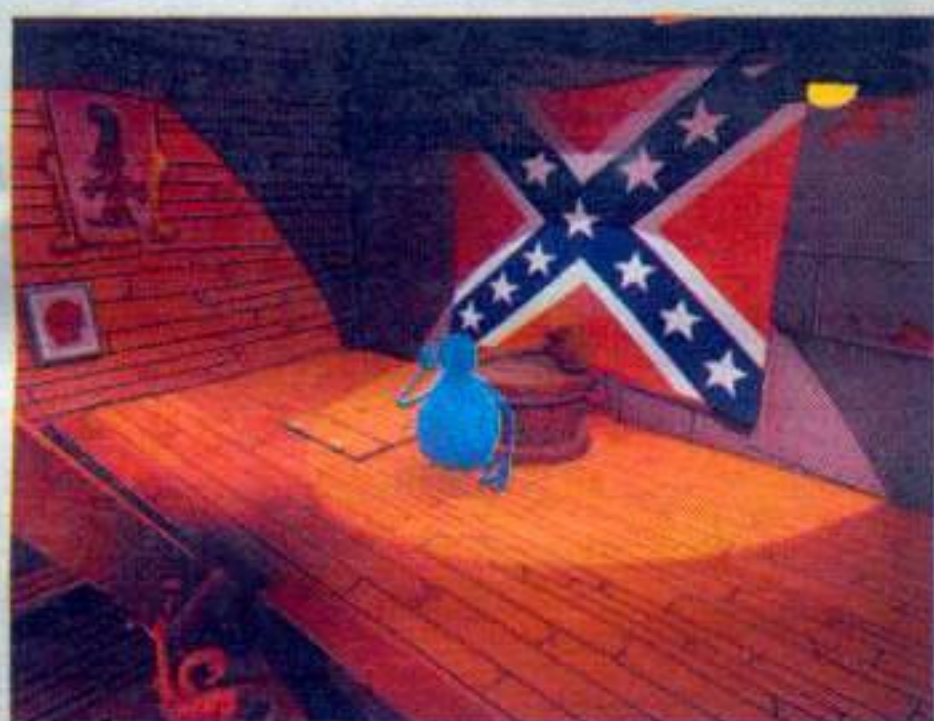


**Control:**  
**Tastă Acțiune**  
A Jump  
S Atac

**Tastă Acțiune**  
C Run  
F Pickup  
G Special

- Necesari: Pentium 233, 32 MB RAM
- Recomandat: Pentium 300, 64 MB RAM
- Suport 3D: D3D

## Stupid Invaders



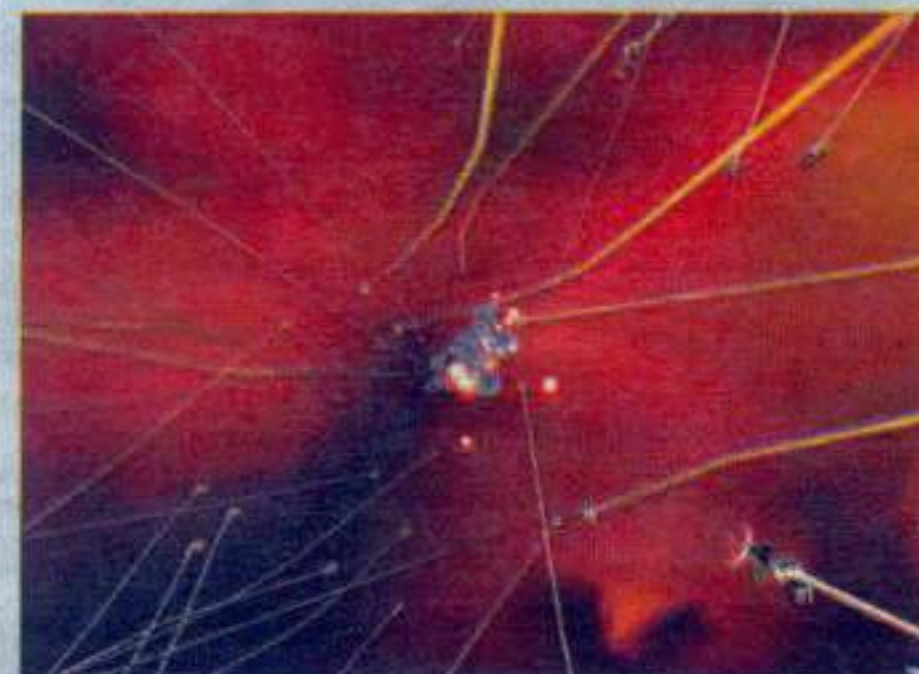
Ridicați cortina pentru al doilea show! Cu un nou demo, Ubi Soft ne livrează gimmick-uri noi din jurul celor cinci

extraterestri. Controlați nebunii alieni cu tastele de direcție. Comenzile le dați prin mouse. În rest, procedați ca în jocurile de aventură: încercați toate posibilitățile și dialogați cu toată lumea. Dacă nu faceți astfel, s-ar putea să pierdeți scene cu adevărat trăsnete.

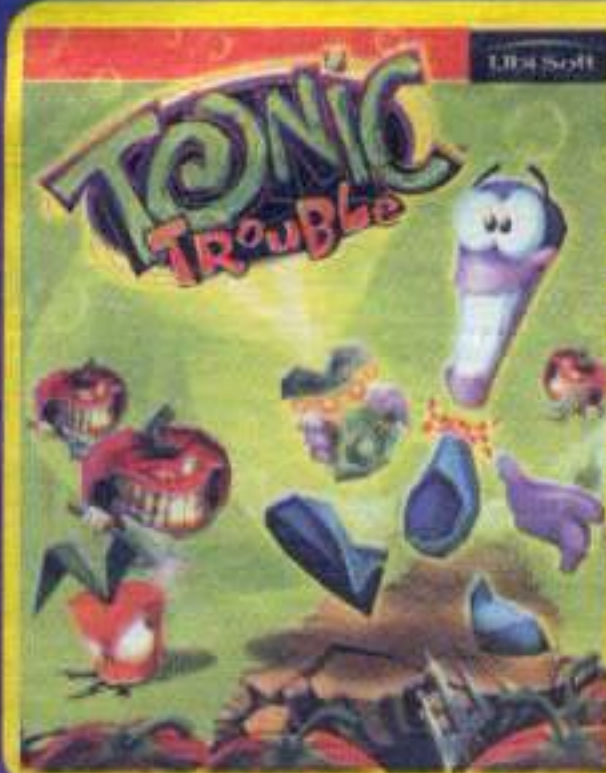
**Control:**  
Mouse și Tastatură

- Necesari: Pentium 200, 32 MB RAM
- Recomandat: Pentium II 400, 64 MB RAM
- Suport 3D: D3D

## Homeworld: Cataclysm

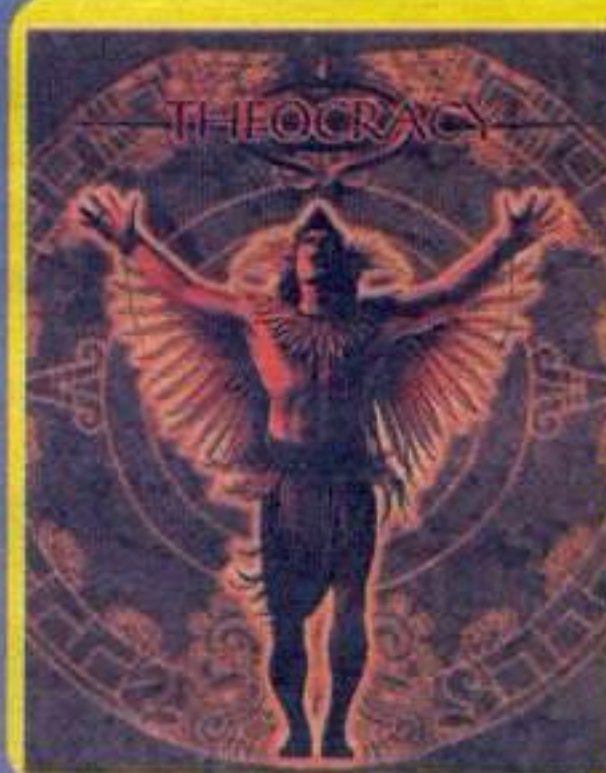


- Necesari: Pentium II 233, 64 MB RAM
- Recomandat: Pentium III 500, 128 MB RAM
- Suport 3D: D3D



### TONIC TROUBLE

Ed, simpaticul extraterestru, scapa din gresala pe Pamant un recipient toxic, transformand lumea intr-un haos total. Misunea lui Ed este sa recupereze cutia din mainile barbarului Grogh Hellish care a sudjugat lumea. 12 luni de aventura si risc intr-o forma amuzanta. Decoruri si personaje intr-o excelenta grafica 3D. O mare diversitate de caractere. Peste 40 de ore de actiune si aventura.



### THEOCRACY

Creati-va un imperiu aztec puternic si functional in decursul a 100 de ani, rezistati atacurilor atacatorilor spanioli si schimbati cursul istoriei! Pana la 50.000 de uritati pe ecran fara nici un fel de incetinire. O combinatie perfecta intre actiune militara si strategie. Capacitati multiplayer pana la 6 jucatori in retea sau internet.

Detalii la pag. 182-186



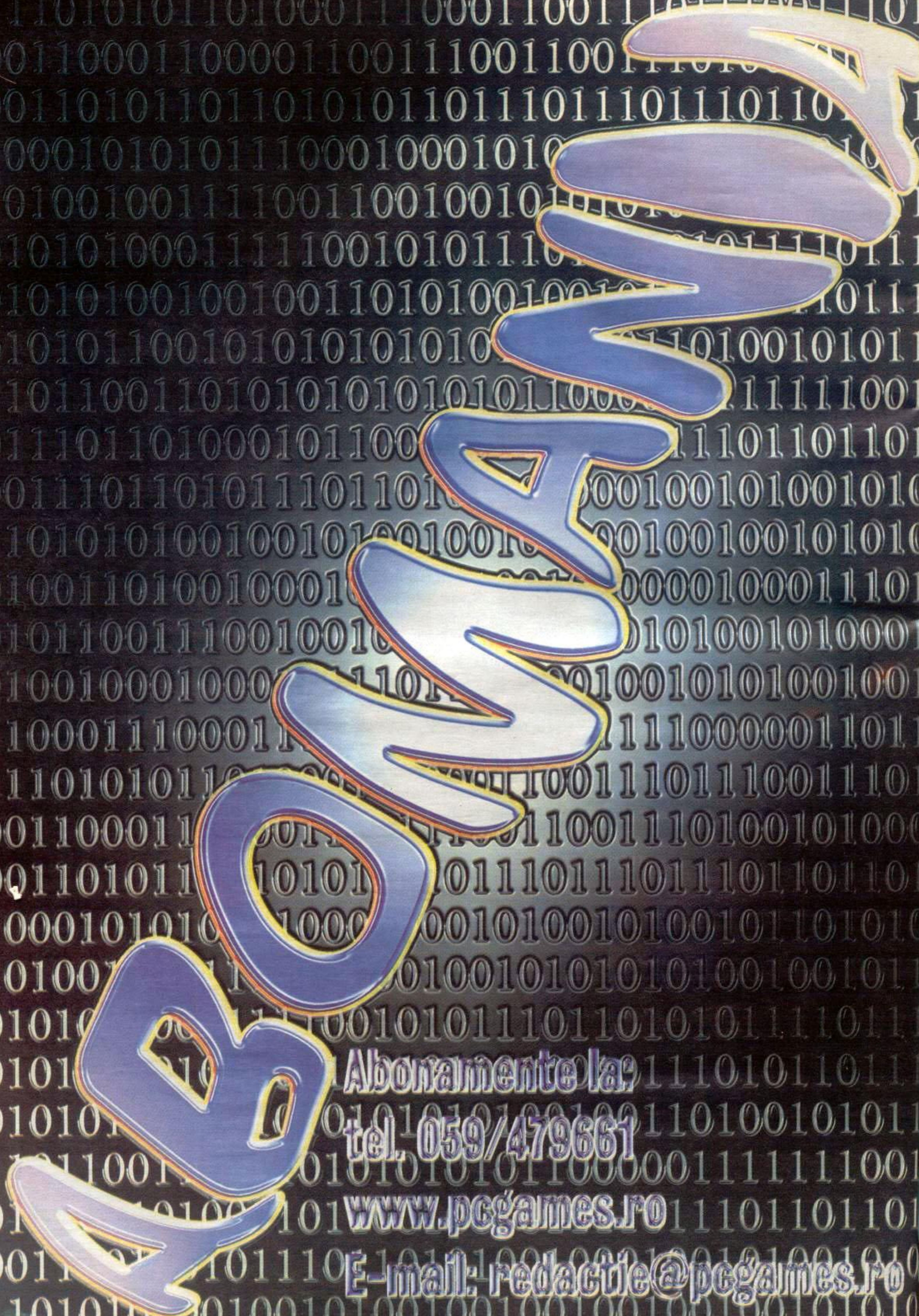
### ARMY MEN II

Muta razboiul soldatilor de plastic in bucatarie, dormitor, curte sau garaj! Ca sergent vei conduce eroicele forte verzi in 26 misiuni explozive in care iti vei transforma inamicii in bilute de plastic. Noua interfata "mouse point-and-click" este usoara pentru incepatori si familiara gaterilor.



### HEROES III COMPILATION

Titlu de referinta al genului, Heroes of Might and Magic III Restoration of Erathia si add-on-ul Armageddon's Blade, unul din cele mai frumose jocuri de strategie concepute vreodata, este acum in versiune completa.



Abonamente la:

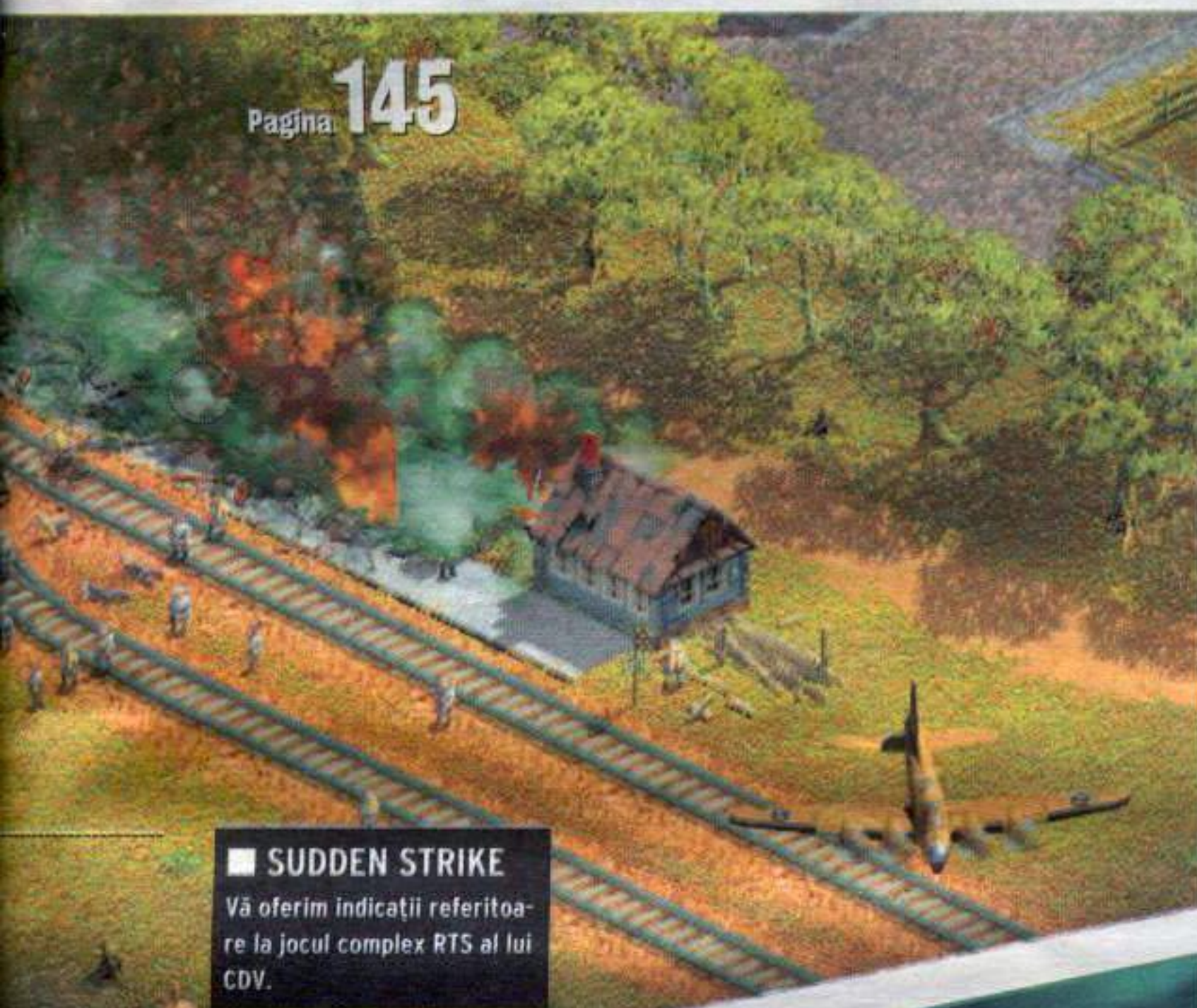
tel. 059/479661

[www.pcgames.ro](http://www.pcgames.ro)

E-mail: [redactie@pcgames.ro](mailto:redactie@pcgames.ro)

# Tips &

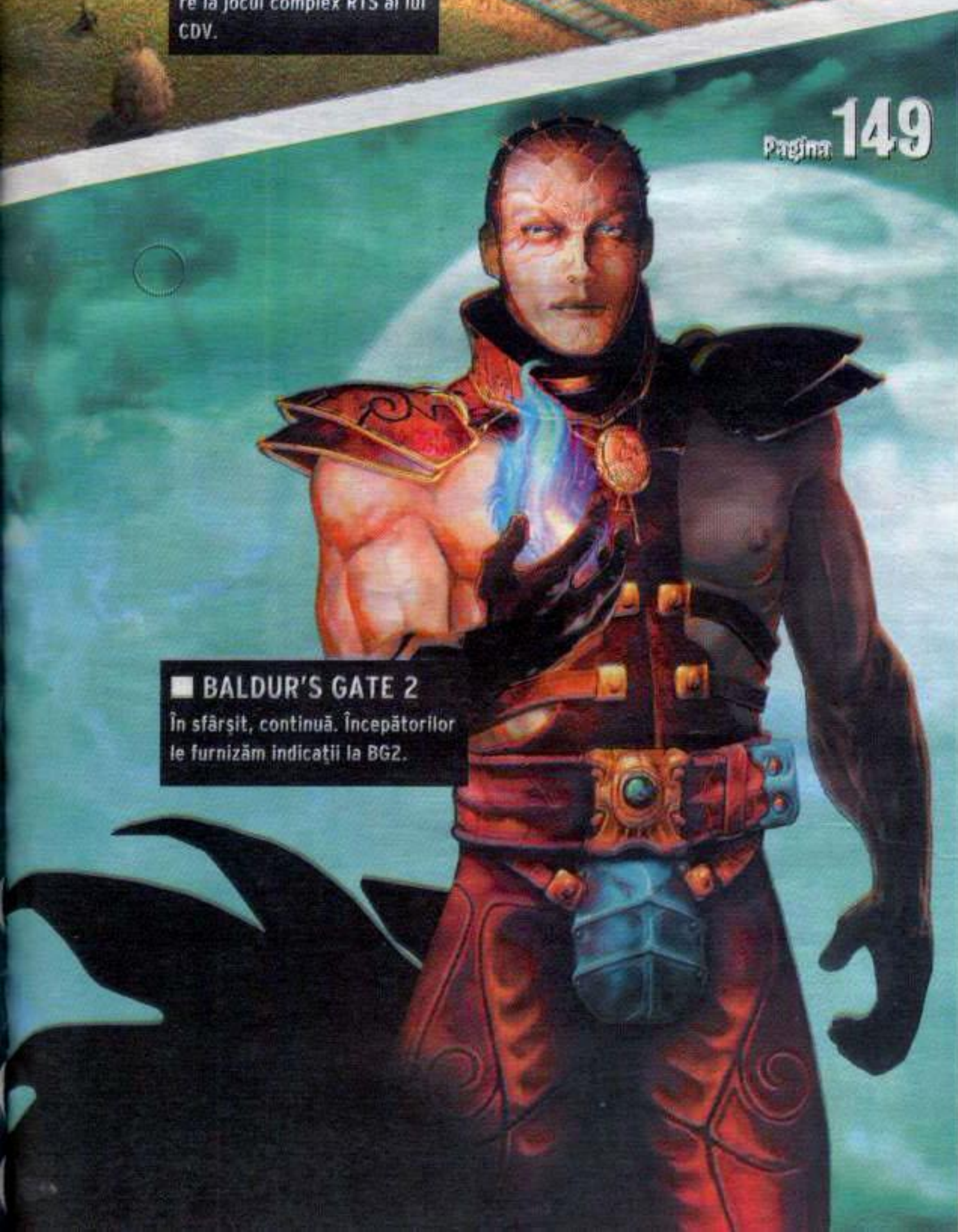
# Tricks



Pagina **145**

## ■ SUDDEN STRIKE

Vă oferim indicații referitoare la jocul complex RTS al lui CDV.



Pagina **149**

## ■ BALDUR'S GATE 2

În sfârșit, continuă. Începătorilor le furnizăm indicații la BG2.

Strategii, atenție: pe lângă soluția completă a lui *Age of Empires 2: The Conquerors*, am aruncat o privire pătrunzătoare și asupra lui *Sudden Strike*. Fanii C&C pot fi mulțumiți de indicațiile noastre.

## Tips & Tricks

129	AoE 2: The Conquerors	.....Soluții complete
149	Baldur's Gate 2	.....Soluții generale
145	Sudden Strike	.....Soluții generale
171	UnrealEd 2.0	.....Soluții generale
153	C&C Red Alert 2	.....Soluții generale
167	Cultures	.....Soluții generale

## Shorttips

177	AoE 2: The Conquerors	.....Cheats
175	Cultures	.....Shorttip
176	Grand Prix 3	.....Shorttip
177	Heavy Metal F.A.K.K. 2	.....Cheats
177	Icewind Dale	.....Shorttip
177	Empire of the Ants	.....Shorttip
175	Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes	....Shorttip
176	Shogun: Total War	.....Shorttip
176	Star Trek: Voyager - Elite Force	.....Cheats
176	Sydney 2000	.....Shorttip

## Indicații de expediere

Doriți să ne trimiteți soluția vreunui joc? O vom primi cu plăcere pentru ca totul să decurgă cum trebuie, urmații indicațiile de expediere.

**FOARTE IMPORTANT:** dacă ne trimiteți contribuția dvs. la tips & tricks, aceasta trebuie să fie **PERSONAL** realizată; înseamnă că trucurile nu au voie să fie luate din alte publicații (inclusiv Internet)!

**Care tips&tricks au șansa cea mai mare să fie publicate?**  
Cele mai căutate sunt *shorttips*-urile la cele mai actuale jocuri (să nu fie mai vechi de 6 luni). Trucurile la jocurile indexate nu pot fi publicate de noi - de aceea ajung imediat la coșul de hârtie.

**Cât se plătește pentru trucurile trimise și publicate?**  
Depinde de tipul și lungimea trucului. Pentru codurile cheat și pentru tips veți primi între 20-100 DM. Schițele și screenshoturile măresc onorariul.

**Să trimit textul pe dischetă sau prin poștă, pe hârtie?**  
Pentru shorttips ajunge o scrisoare sau o carte poștală. Contribuțiile mai lungi vor trebui trimise pe dischetă sau CD.

**Pot să pun și o schiță/un screenshot?**  
Ar fi de dorit - dacă este posibil, să "dovediți" shorttip-ul dvs. printr-un screenshot. Schițele pot fi efectuate cu mâna sau cu un program de desen.

**În ce format să trimit documentele?**  
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) sau Windows Notepad/Wordpad (TXT)  
Imagini: GIF, PCX, TIF, JPG sau BMP

**Am scris un program de cheat pentru jocul x. Puteți să-l folosiți la ceva?**  
Avem întotdeauna loc pe CD-urile demo ale revistei pentru unele

aplicații folositoare și interesante.

**Pot să trimit Tips&Tricks prin e-mail?**  
Da, este posibil. Trimiteți tipsurile dvs. la: [tips@pcgames.de](mailto:tips@pcgames.de) (nu uitați să scrieți și adresa dvs. și numărul de cont)

**Puteți să mă înștiințați dacă ați primit documentele?**  
Din păcate, nu putem să facem acest lucru datorită cantității uriașe de documente care se primesc în fiecare lună (scrisori, dischete, cărți poștale și e-mailuri).

**Shorttipul meu a fost publicat în numărul x al PC Games, dar nu am primit încă banii.**  
Sau nu ați scris corect adresa și numărul de cont, sau este vorba de o omisiune din partea noastră. Dacă după două luni de la apariția revistei nu ați primit banii, trebuie să vă anunțați la redacția noastră.

**Am citit că trucul la jocul y a fost publicat în numărul x al revistei. Cum pot comanda acest număr?**  
În măsura în care acest număr se mai poate livra, faceți o comandă pe adresa relațiilor cu cititorii (vezi impressumul din revistă).

**La ce trebuie să fiu atent când trimit documentele?**  
1. Scrieți citeț numele, prenumele, adresa și titlurile jocurilor pe TOATE documentele trimise.  
2. Pentru a vă putea trimite onorariul, avem nevoie de adresa completă a băncii dvs. (banca, codul poștal, posesorul contului, numărul de cont).  
3. Vă rugăm să scrieți titlurile jocurilor citeț pe plic.

### ADRESA:

COMPUTEC MEDIA  
Redaktion PC Games  
Tipps & Tricks  
Roonstrasse 21  
90 429 Nürnberg  
Sau per e-mail la:  
[tips@pcgames.de](mailto:tips@pcgames.de)  
[redactie@pcgames.ro](mailto:redactie@pcgames.ro)  
[pcgames@rdsor.ro](mailto:pcgames@rdsor.ro)

**Notă: toate documentele trimise se vor redacta în limba engleză sau germană.**





# Age of Empires 2 The Conquerors

Fanii lui Age of Empires 2 sunt așteptați de patru campanii noi, pe care le-am soluționat pentru dumneavoastră

## Hunii – Scenariul 1: The Scourge of God

Scopul misiunii: Atilla trebuie să supraviețuiască, iar Bleda trebuie eliminat. La sfârșit trebuie să se reîntoarcă în tabără

### Alte scopuri:

Hunii luați prizonieri de Imperiul Roman de Apus trebuie eliberați. Eliberați cercetașul sciților. Distrugeți două din cele trei popoare inamice.

### Legendă:

**Cercetașul:** După eliberarea cercetașului, sciții vă propun alianță. Acceptați-o cu

încredere, astfel aveți măcar cu un adversar mai puțin.

**Caii:** Conduceți caii spre direcția taberei sciților, deoarece aceștia revendică zece bidivii pentru a încheia alianța. Înainte de a elibera cercetașul, trimiteți un soldat

pentru a aduce caii necesari.

**Lupi:** Atenție la lupi! Evitați întâlnirile cu aceștia, păstrând o distanță de siguranță. Țineți cont de traseul însemnat pe hartă.

**Alianța:** În acest punct puteți să predați caii și să intrați în alianță cu sciții.

**1:** În acest punct trebuie să-l ucideți pe Bleda. Acum și oamenii acestuia se alătură armatei dvs.

**2:** În acest punct eliberați hunii captivi și cercetașul. Întreg Imperiul Roman de Apus trebuie acum distrus.

**3:** După alianța cu sciții, trebuie să călăriți până la perși, pentru a-i cucerii.



## Hunii – Scenariul 2: The Great Ride

Scopul misiunii: jefuiți la început toate satele și formați o armată, după ce ați construit un sat propriu. Distrugeți fortăreața romană.

### Legendă:

**Start**

**1:** Sofia. Dacă distrugeți centrul satului, primiți tributul de hrană.

**2:** Naissus. Distrugeți lumber camp-urile, pentru a primi lemne.

**3:** Femei sălbatice. Trimiteți un singur călăreț la femei, care după aceasta vă vor face o ofertă.

Dacă mai târziu le trimiteți doi săteni, aceștia vor fi reținuți, dar veți primi în schimb câțiva lupi dresați și un mare număr de petarde aducătoare de moarte.

**4:** Adrianopol. Distrugeți mining camp-urile, pentru a primi aur. Călăgării care vă așteaptă încearcă să vă convertească luptătorii, astfel încât trupele dvs. să treacă de

partea adversarului. De aceea distrugeți-i pe călugări imediat la sosire.

**5:** Thessalonic. Distrugeți întregul sat, pentru că astfel primiți doi săteni.

**6:** Dyrhaachium. Trebuie să eliberați din grădina cetății un grup de ostatici.

**7:** Fortăreața romană.

Distrugeți-o complet.

Pentru asta aveți nevoie de cel puțin

50 de oameni, plus arme de asediu.

**Cetate**

**Călăgări**

**Sat:** Construiți-vă aici satul și începeți producția de unități. De aici trimiteți doi săteni la femeile sălbatice (3).



# Hunii – Scenariul 3: The Walls of Constantinople

Scopul misiunii: obținerea unui tribut de 10.000 unități aur de la romani

## Legendă:

**Start**

**Port.** Trebuie să ajungeți până la port, căci fără acesta nu aveți nici o șansă. Ca un pas următor, trebuie să construiți cât mai multe nave proprii.

**Flotă.** Distrugeți vasele comerciale ale armatei adversare. În schimb veți fi răsplătit cu 500 unități aur.

**1:** Distrugeți portul

adversarului. Vă așteaptă 1.000 unități aur răsplată. După ce ați distrus portul, puteți debarca pedestrașii armatei proprii, care să înceapă distrugerea minunii (cerc).

**2:** Porturile 2 și 3 trebuie și ele distruse. Răsplata pentru acestea este 2.500 unități aur.

**3:** Distrugeți minunea, pentru a vă apropia semnificativ de

finalitatea misiunii. Pentru distrugerea minunii veți obține ca tribut 6.000 unități aur.

**4:** Acum puteți să vă ocupați de întregul imperiu. Distrugeți-l și veți primi în schimb 500 unități aur.

**5:** Pentru a vă îmbunătăți în continuare contul, trebuie să atacați Phillippopolisul, pentru care primiți 500 unități aur, și să

distrugeți centrul satului. Pentru aceasta veți primi 3.000 unități aur.

**6:** Ca ultim pas în această misiune, trebuie să lansați atacul asupra Marcianopolisului. Pentru distrugerea orașului primiți 3.000 unități aur, ceea ce ar trebui să fie suficient pentru a încheia scenariul cu succes.



## The walls of Constantinople

Attila 3:  
The Walls of Constantinople.  
Cum primesc tributul de aur necesar?

Răspunsul este simplu: distrugeți tot ce vă iese în cale. Cu punerea în practică este mai greu. Începeți cu flota comercială a adversarului. Pentru aceasta aveți nevoie bineînțeles de nave proprii, pe care le construiți la începutul scenariului, o dată

De ce trebuie neapărat să-mi risipesc timpul cu construcția navelor? Nu pot acționa cu trupe de sol?

cu portul. Distrugerea flotei comerciale vă aduce primele 500 unități aur.

Puteți încerca, dar cu siguranță nu veți reuși; Constantinopolul este cunoscut pentru zidurile sale duble. De aceea scenariul nu se poate rezolva decât pe cale navală.

Cu care porturi inamice să încep? Unde-mi pot debarca cel mai bine trupele?

Întâi atacați portul din nord-estul orașului (numărul 1 de pe hartă), deoarece după distrugerea acestuia veți găsi un punct potrivit pentru debarcare. În orice caz, trebuie să investiți cel puțin două nave de transport pline de luptători și de arme de asediu, deoarece altfel debarcarea va fi un fiasco total.



**AHOI, CĂPITANE!** Ancorați mai întâi navele construite în portul nord-estic, deoarece acesta este un loc potrivit pentru debarcarea trupelor dvs.



**MINUNAT** Pentru a putea rezolva scenariul, trebuie neapărat să distrugeți minunea din Constantinopol.

Porturile nu aduc decât puține tributuri. Cum ating cel mai repede cele 10.000 unități aur necesare?

Portul numărul 1 aduce 1.000 unități aur, porturile 2 și 3 împreună 2.500 unități. Puteți exploata aur și din minele pe care le descoperiți (pentru aceasta trebuie să trimiteți cercetași, care să vă informeze asupra lor), însă asta este o frecție la piciorul de lemn. De aceea este mai bine să căutați calea spre minunea din Constantinopol. Distrugerea minunii vă aduce 6.000 unități aur. Calea spre cele 6.000 de unități o puteți crea cel mai bine cu armele de asediu. Distrugerea celorlalte clădiri din oraș vă mai aduce câteva mărunțișuri.

Încă nu am destul aur, deși Constantinopolul a căzut deja.

Veți mai primi în total 6.500 unități aur dacă atacați Phillippopolis (500), distrugeți centrul satului (3.000), iar apoi, Marcianopolis (3.000). Astfel vă stau la dispoziție cele 10.000 unități aur necesare.



**JOS CU ZIDUL.** Lăsați-o baltă, căci prin aceste ziduri nu puteți trece neobservat. Intrarea în oraș trebuie făcută prin cealaltă parte, cea din dreptul apei.

## Hunii – Scenariul 4: A Barbarian Betrothal

Scopul misiunii: Distrugeți Orleans, Metz și Burgundia.

### Legendă:

#### Start

**1:** Imediat după start trebuie să vă adunați cât se poate de mulți oameni în acest punct. Formați o armată din luptătorii rătăciți.

**2:** În acest punct puteți acționa în două feluri. Pe de o parte, există posibilitatea cuceririi Burgundiei, iar pe de altă parte,

vă puteți alia cu poporul. Dacă aveți destule pietre și cel puțin 500 unități aur, este mai simplu să vă aliați cu burgunzii. Ei cer în schimb 500 unități aur și ridicarea unui castel în satul lor, ca dovadă a loialității dvs. Atenție, pentru aceasta vă stau la dispoziție maximum zece minute. Dacă aveți puține pietre, este posibil să petreceți prea mult timp în carierele de piatră și

astfel nu vă veți mai putea încadra în cele zece minute. Soluția: dacă doriți alianța, trebuie să lăsați pe drumul spre Burgundia câțiva oameni care să scoată piatra necesară.

**3:** Cucerți Metz. Dacă în prealabil ați trimis oameni după pietre, trebuie acum să-i alăturați neapărat armatei, pentru că altfel bătălia pentru Metz va fi foarte dificilă.

**4:** Cucerți Orleansul. După

cucerire, vă puteți continua imediat drumul spre punctul 5.

**5:** Întâlniți armata Imperiului Roman de Apus, care apare pe hartă în acest loc. Nimiciți adversarul, pentru a încheia scenariul.



## Hunii – Scenariul 5: The Catalanian Field

Scopul misiunii: distrugeți romanii, vizigoții și alanii

### Legendă:

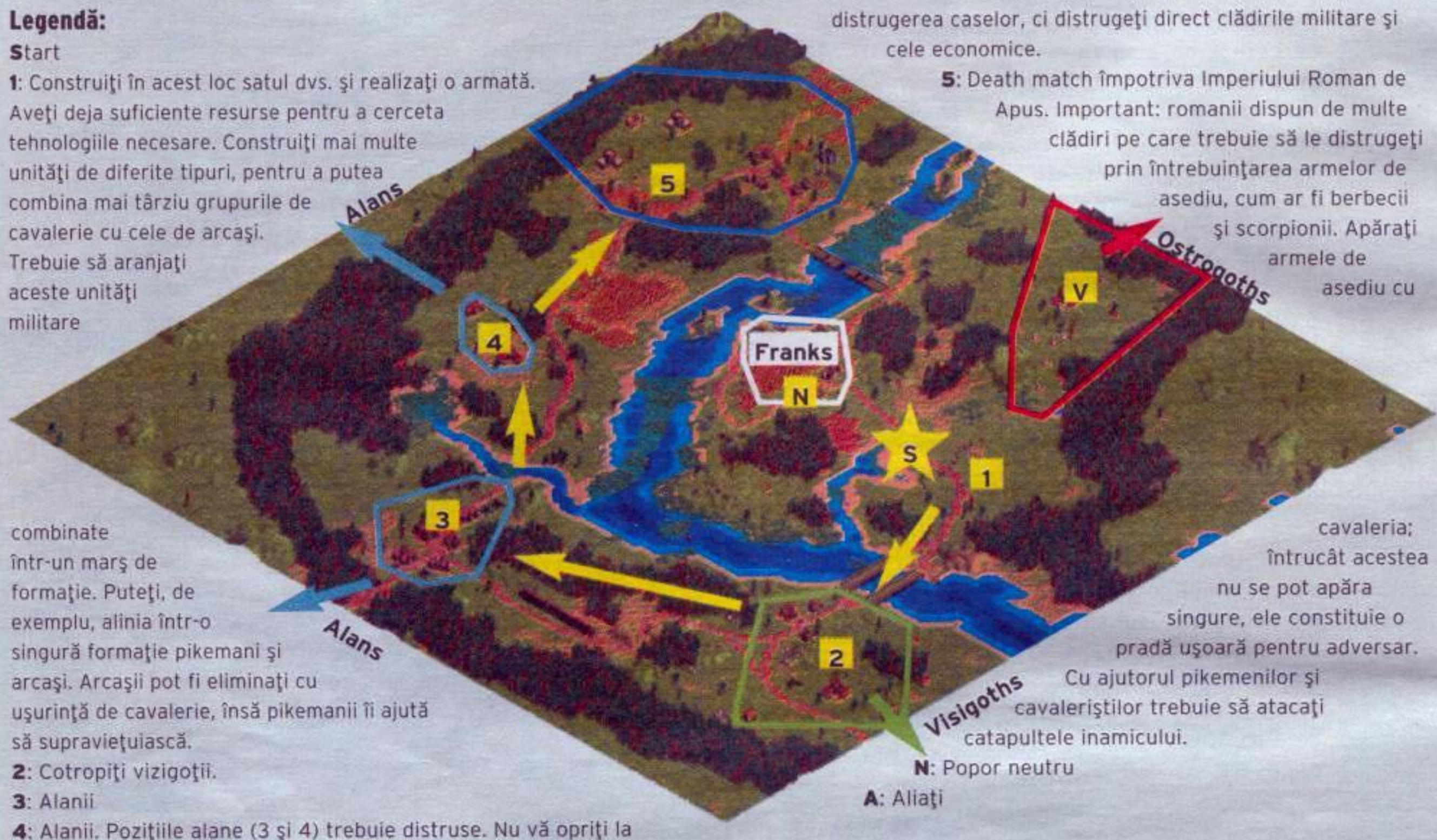
#### Start

**1:** Construiți în acest loc satul dvs. și realizați o armată. Aveți deja suficiente resurse pentru a cerceta tehnologiile necesare. Construiți mai multe unități de diferite tipuri, pentru a putea combina mai târziu grupurile de cavalerie cu cele de arcași. Trebuie să aranjați aceste unități militare

combinate într-un marș de formație. Puteți, de exemplu, alinia într-o singură formație pikemeni și arcași. Arcașii pot fi eliminați cu ușurință de cavalerie, însă pikemenii îi ajută să supraviețuiască.  
**2:** Cotropiți vizigoții.  
**3:** Alanii  
**4:** Alanii. Pozițiile alane (3 și 4) trebuie distruse. Nu vă opriți la

distrugerea caselor, ci distrugeți direct clădirile militare și cele economice.

**5:** Death match împotriva Imperiului Roman de Apus. Important: romanii dispun de multe clădiri pe care trebuie să le distrugeți prin întrebuițarea armelor de asediu, cum ar fi berbecii și scorpionii. Apărați armele de asediu cu



## Hunii – Scenariul 6: The Fall of Rome

Scopul misiunii: distrugeți Padova, Milano, Verona și Aquileia. Attila trebuie să supraviețuiască.

### Alte scopuri:

După distrugerea celor patru orașe, călătoriți spre Roma, pentru ca Attila să poată negocia capitularea Romei.

### Legendă:

#### Start

**Castel:** Dacă nu doriți să riscați prea mult, îl puteți adăposti pe Attila în acest castel. Astfel el va supraviețui cu

siguranță, iar armata poate lupta și învinge și fără el.

**Minune:** Minunile trebuie neapărat distruse. Dacă o minune rezistă prea mult, ați pierdut în mod automat scenariul. Punctele 1, 2, 3 și 4 marchează punctele din care minunile pot fi bombardate din afara zidurilor orașului. Astfel nu trebuie să avansați până în oraș pentru a distruge minunile. Pentru a distruge mai târziu orașele, aveți neapărat nevoie de arme de asediu.

**1:** Padova: Distrugeți mai întâi acest oraș, deoarece forțele sale de apărare sunt cele mai slabe.

**2:** Aquileia: Prin port aveți și posibilitatea de a ataca orașul pe cale navală. Atenție, și adversarul poate folosi portul ca mijloc de apărare.

**3:** Milano: Orașul acesta nu ar trebui să vă pună probleme deosebite.

**4:** Verona: Primul atac trebuie să fie reușit, altfel veți avea



## El Cid – Scenariul 1: Brother against Brother

Scopurile misiunii: câștigarea turnirului și luarea ca prizonier a regelui Alfonso

### Legendă:

**Start:** Locul turnirului. Învingeți-i pe cei doi adversari.

**Ca:** După ce ați învins primul adversar din turnir, urcați în șa și-l învingeți și pe cel de-al doilea.

**Relicts:** Călugării se alătură și ei lui El Cid.

Aveți grijă ca relicvele să nu fie furate de călugării inamici. În acest scop,

**Armata regelui Alfonso**

**Călugării**

trimiteți imediat după alăturarea trupelor cinci sau șase călăreți la templu, pentru a elimina hoții.

**Trupe:** După ce ați câștigat cele două lupte, trupele trec de partea dvs.

**Conchistadori:** Aceștia vi se alătură trupelor, dacă ajungeți până la ei.

**Anexare:** Șerbii vi se alătură dacă le faceți o vizită. Atenție,

trebuie să mergeți cu El Cid în persoană, căci numai așa se alătură trupelor dvs.

**Sat:** Construiți-vă în acest loc satul de îndată ce ați atras șerbii de partea dvs. Regele Sancho plătește tribut satului și astfel veți putea să vă construiți armele de asediu și clădirile necesare.

**Castelul regelui Alfonso:** Trebuie distrus pentru a îndeplini al

doilea scop al misiunii. Cu armele de asediu distrugeți zidul orașului. După ce cetatea a fost distrusă, trebuie să-l însoțiți pe regele Alfonso împreună cu El Cid la terenul de turnir.



## El Cid – Scenariul 2: The Enemy of My Enemy

Scopul misiunii: împiedicarea rebeliunii din Toledo. Alte scopuri: găsiți patru relicve în Toledo.

### Legendă:

**Start**

**Tase de transport:** Acaparați nava și călătoriți cu ea la insula călugărilor. El Cid trebuie neapărat să fie și el la bord, altfel călugărușul va păstra tăcerea.

**TO:** Turnuri de observație. Dacă doriți să rămâneți neobservați, nu traversați podul din dreptul

turnurilor.

**1:** Calea alternativă sigură duce peste acest pod.

Ajungeți la zidurile orașului inamic și distrugeți-le pentru a putea intra în oraș.

**2:** Distrugeți templul și adunați cele patru relicve.

**3:** Puteți să vă întoarceți pe aceeași cale sau să distrugeți turnurile printr-o manevră rapidă. Echipați-vă călugării cu suficiente gărzi de corp, dacă decideți ca aceștia să

traverseze podul din dreptul turnurilor de pază.

**4:** Trebuie să vă întoarceți în sat pentru a depune fiecare relicvă în propria catedrală, pe care, bineînțeles, trebuie să o fi ridicat deja în prealabil. Atenție, este important să nu aduceți relicvele la Imam imediat după acaparare, căci v-ați trăda intențiile.

**5:** Dacă dețineți toate cele patru

relicve, le puteți transporta cu nava pe insula

Imamului.

**Aliații din Toledo**

**RS:** Rebeli spanioli

**MR:** Rebeli mauri

**Relicve:** În Toledo găsiți patru relicve.



**El Cid - Scenariul 2:  
The Enemy of my Enemy**

El Cid 2: The Enemy of My Enemy. Start!

Al doilea scenariu *El Cid, The Enemy of My Enemy*, presupune o misiune relativ grea, deoarece pe străzile orașului Toledo circulă deopotrivă aliați și adversari. La început trebuie să călăriți cu El Cid și câțiva cavaleri până la Imam. Între timp, construiți un sat cu ceilalți oameni.

Ce clădiri trebuie să ridici la construcția satului pentru a putea încheia acest scenariu cu succes?

Pentru orice eventualitate, construiți o mănăstire în satul dvs., unde să păstrați relicvele până le adunați pe toate. Doar apoi e recomandabil să vă deplasați până la Imam, pentru a-i preda relicvele.

De ce nu pot să aduc relicvele la Imam imediat după obținerea lor?

Dacă doriți să procedați astfel, trebuie să acceptați o descoperire mult mai timpurie a intențiilor dvs. de către rebelii spanioli, fapt care aduce după sine un atac cu o armată uriașă. Mai bine adunați în taină toate relicvele, căci astfel marea ofensivă a rebelilor se produce mult mai târziu.

Ce unități trebuie să duc în călătoria spre Toledo?

Pe lângă trupele regulate, luați înainte de toate multe arme de asediu, cum ar fi berbecii și catapultele. Foarte importanți sunt călugării, căci doar aceștia pot colecta relicvele, dar și misionarii; prin puternica lor



**CU ADEVĂRAT STRESANT** Dacă nu vă grăbiți, relicva de la castelul din Toledo va fi luată de un călugăr inamic. Protejați-vă întotdeauna călugării pribegi cu câțiva soldați.

forță de convertire, veți putea utiliza în anumite scopuri unități inamice și, în special, grajdurile sau armurările.

Să folosesc podul din dreptul celor patru turnuri sau mai degrabă podul care duce spre zidurile portocalii?

Calea mai simplă este cea de a evita turnurile, cu toate că imediat după turnuri urmează un zid galben, care este deschis de către aliații dvs. Totuși, alegeți calea mai lungă, căci distrugerea pereților portocalii este mult mai simplă. Dacă

alegeți calea mai scurtă la întoarcerea din Toledo, aveți grijă să protejați călugărul cu un număr mare de gărzi, pentru a nu pierde relicva. Dacă nu doriți să riscați, alegeți calea mai lungă.



**ÎN AȘTEPTARE** Aduceți toate cele patru relicve la călugărul care vă așteaptă. Altfel, rebelii spanioli află prea repede intențiile dvs.



**FRUMOASĂ POARTĂ** Luați-o pe calea mai sigură spre poarta inamică portocalie (din vest), ocolind în acest fel cele patru turnuri de pază.

## El Cid – Scenariul 3: The Exile of the Cid

Scopul misiunii: El Cid trebuie să supraviețuiască. Găsiți un nou oraș pentru a continua viața și un nou domnitor pentru a-l sluji.

### Alte scopuri:

- Întâlnirea lui Motamid în Saragosa
- Distrugerea castelului lui Alfonso
- Învingerea berenguerilor în fața porților Saragosei
- Distrugerea satului berenguerilor

### Legendă:

**Start**

**Cal:** Este important să luați în călă-

torie și calul fidel al lui El Cid.

**Aliați** veți găsi pe drumul spre castelul lui Alfonso.

Înainte de părăsirea satului, luați calul lui El Cid și adunați aliații pentru a vă putea ajuta în luptă. Atenție la ambuscadă: sunteți așteptat de trei swordmani și de doi scorpioni.

Trimiteți un om la aliații staționați în apropiere, pentru a-i chema în ajutorul dvs.

Castelul **(B)** al lui Alfonso trebuie distrus. În acest scop, trimiteți un sol

spre satul neutru (alb), pentru a câștiga mai mulți aliați. Motamid vă permite să intrați pe teritoriul său și îl veți întâlni la castel.

**5:** În acest loc trebuie să nimiciți vârful de atac al berenguerilor.

**6:** Construiți în acest loc un sat cu ajutorul tributurilor obținute prin victorie. Constituți o armată, pe care - dacă este îndeajuns de puternică - trebuie să o trimiteți la satul berenguerilor.

Distrugeți-le satul.

Fiți însă atent, căci o mică așezare

berenguer **(H)** aflată în spatele dvs. vă poate provoca neplăceri. De aceea împărțiți-vă armata în două, în așa fel încât o mică parte a oamenilor dvs. să mășăluiască

spre așezare, pentru a o ataca și pentru a împiedica astfel o ambuscadă.



## El Cid – Scenariul 4: Black Guards

Scopul misiunii: Urmați-l pe cavaler, pentru a-l salva pe regele Alfonso. El Cid și Alfonso trebuie să supraviețuiască.

### Alte scopuri:

- Escortați-l pe Alfonso către tabăra sa din vest.
- Distrugeți șase porturi Black Guard.

### Legendă:

**Start:** Aici veți întâlni un cavaler al armatei regelui Alfonso, care vă conduce la rege pentru a-l putea sprijini.

**A)** Regele Alfonso și cavalerii săi. Armata este inferioară numeric față de trupele lui Yusuf, de aceea are nevoie de ajutorul dvs.

**Yusuf și puternica sa armată**

**Port:** Construiți un port pentru a distruge pe cale navală cele șase porturi Black Guard. Ajutați-l pe Alfonso în lupta împotriva armatei lui Yusuf. Un al doilea grup al armatei lui Yusuf vă atacă. Pentru a nu-l lăsa

pe Alfonso pradă adversarilor, trebuie să vă împărțiți armata. O parte are rolul de scut protector și luptă împotriva oamenilor lui Yusuf, în timp ce restul îl escortează repede pe regele Alfonso într-un loc sigur. Acum aduceți-l pe Alfonso în tabăra sa. Aici veți primi săteni care

vă vor fi mai târziu de mare folos la construirea portului. Tot aici veți ridica și portul, cu ajutorul noilor săteni. Dacă portul a fost ridicat,

trebuie să construiți o flotă puternică. Nu este recomandabil să aveți mai puțin de opt nave. După aceasta atacați cele șase porturi **(P)**, pentru a le distruge.

Dacă rezistența vi se pare prea mare, puteți ataca porturile alternativ și de pe uscat, ceea ce ar trebui însă să rămână doar o soluție de criză.



## El Cid – Scenariul 5: King of Valencia

Scopul misiunii: El Cid trebuie să supraviețuiască și să găsească un nou oraș în care să trăiască.

### Alte scopuri:

- Protejați Denia
- Evadați din Denia și căutați-vă o nouă bază (Valencia)
- Apărați Valencia până la ridicarea minunii

### Legendă:

Start

**B:** Trupe berenguere

**Aliați:** În aceste puncte ale hărții

veți găsi misionari, săteni sau cavaleri, care se vor alătura trupelor dvs., dacă le faceți o vizită.

**Minune:** Apărați construirea minunii. Patrulați cu trupele în jurul acesteia și reparați porțile pe care adversarul încearcă să le penetreze.

**1:** În acest punct staționează trupe berenguere.

Nu încercați să vă măsurați puterile cu acestea, fugiți mai bine în orașul Denia

**2:** În Denia veți mai găsi aliați în drumul dvs. spre victorie.

**3:** Evadați din Denia, deoarece nu este posibilă apărarea acesteia.

Trebuie să găsiți un nou oraș. Pentru aceasta, înaintați spre Valencia. Luați și sătenii și toți aliații pe care-i

veți găsi pe drum cu dvs.

**4:** Construiți un sat și cercetați tehnologiile necesare. Păziți minunea până la ridicarea completă a acesteia.



## El Cid – Scenariul 6: Reconquista

Scopul misiunii: Învingeți cele trei armate: Yusuf, Black Guard Army și Black Guard Navy. Nu este permisă deteriorarea cadavrului lui El Cid.

### Legendă:

Start

Cadavrul Cidului: Nu puteți permite aflarea veștii despre moartea lui El Cid până la sfârșitul scenariului, căci aceasta ar demoraliza trupele.

**1:** Postați cinci gărzii la cadavru, în scopul evitării sustragerii acestuia.

Construiți un sat și clădirile necesare pentru cercetarea

tehnologiilor.

**2:** Armata Black Guard. Încercați neapărat să atacați armata Black Guard, înainte de a vă ataca ea pe dvs., pentru a profita de efectul-surpriză.

**3:** Învingeți armata Black Guard.

**4:** Distrugeți Black Guard Navy. Abia după ce ați distrus marina puteți să construiți în liniște o armată puternică,

pentru a-l putea ataca apoi pe Yusuf.

**Port:** Atenție, Black Guard Navy atacă dur. De aceea construiți cel puțin patru nave de război. Veți avea nevoie de acestea în port, pentru a-l proteja.

**5:** Distrugeți-l pe Yusuf. Nu puteți să o faceți decât pe cale navală. Pentru aceasta, încărcăți cel puțin două nave de transport cu soldați și arme de asediu. Pentru escortarea navelor de

transport sunt absolut necesare șase până la

opt nave de război. După ce ați debarcat soldații pe coastă, păstrați navele de război în apropiere, deoarece acestea pot ataca și ele adversarul.





# Age of Empires 2 The Conquerors

## Indicații generale

Este bine să deplasez trupele în formație?

Pentru a avea succes, nu trebuie neapărat să le aranjați în formație, însă manevra poate fi de folos. Dacă, de exemplu, mășăluți cu trupe lente, compuse din călugări sau arme de asediu, o formație de tip cutie e foarte utilă. Computerul plasează automat în interiorul formației unitățile cele mai slabe, acestea fiind protejate de un scut puternic.

De altfel, în *The Conquerors* se pot aranja pentru prima oară în formație și vapoarele. Această configurație este utilă mai ales dacă doriți să escortați vase de transport pline, până la malul celălalt, menținându-le integritatea.

Este utilă construirea mai multor centre sătești?

Chiar foarte utilă. Ridicați sate în diferite locuri ale hărții, pentru a vă putea extinde și mai mult armata, iar în unele situații, pentru a vă înconjura adversarul. Adunați de fiecare dată suficiente resurse pentru a putea cerceta tehnologiile. În fiecare caz, construiți mai multe unități de tipuri diferite, pentru a putea combina ulterior unități cum ar fi cavaleria și arcașii. Aceste unități combinate

Cum distrug cel mai bine turnurile de pază ale adversarului?

pot fi apoi întărite și prin diferitele formații.

De exemplu, puteți combina într-o formație pikemeni și arcași. Arcașii sunt eliminați cu ușurință de cavalerie, dar pikemenii îi ajută să supraviețuiască.

Cu ajutorul berbecilor veți putea aborda perfect turnurile care lansează săgeți, deoarece vă apropiați atât de mult de obiectiv încât nu mai puteți fi țintiți. Popoarele mari, precum romanii, dețin multe clădiri pe care trebuie să le distrugeți utilizând armele de asediu de tipul berbecilor și al scorpionilor. Învăluți armele de asediu cu cavaleria, deoarece acestea nu se pot proteja singure, devenind ținte ușoare pentru adversari. Cu pikemenii și cavaleriștii trebuie să atacați și catapultele adversarilor.

Cum să reacționez la atacurile diferitelor trupe?

Dacă trebuie să vă apărați de numeroșii arcași, creați skirmisheri și mangu dai. În caz că sunteți atacați de trupe călare, răspundeți cu pikemeni, în timp ce la un atac de infanterie ripostați cu arcași. Atacați călugării cu cavaleria ușoară, dacă aceștia încearcă să vă

Cum distrug centrele orașelor sau orașele întregi?

convertească unitățile. Utili sunt și arcașii călare. Împotriva armelor de asediu trimiteți tot cavaleria ușoară și arcașii. Călugării și pikemenii vă sunt de folos împotriva elefanților de război.

În epocile timpurii, distrugerea unui oraș este destul de dificilă. Dacă e posibil, mai bine așteptați până la Castle Age, căci cea mai bună cale de a distruge un oraș este utilizarea masivă a berbecilor. Vă utilizați apoi trupele doar pentru a apăra berbecii. Nu uitați să-i eliminați pe locuitorii de fiecare dată, pentru a diminua resursele adversarului.

Cum atrag adversarul din oraș?

Folosiți scorpionii pentru a ataca orașul. Astfel, adversarul iese din oraș, iar dvs. puteți intra în oraș cu cavaleria. Puteți iniția atacul și cu infanteria, pentru ca apoi, după mici pierderi, să atacați cu trupe călare și mai ales cu arcași.

Thorsten Seiffert



**ARMELE DE ASEDIU** Acestea reprezintă rețeta de bază în cadrul atacului asupra unui oraș. Construiți tot timpul suficienți berbeci și scorpioni, pentru a vă păstra șansele.



**O PROBLEMĂ RUTIERĂ** Tastați după Enter "how do you turn this on", pentru a ieși cu aceste drăguțe vehicule dintr-o situație disperată.

## Battles – Scenariul 1: Hastings

Scopul misiunii: Cucerii Anglia, prin distrugerea cetății lui Harold. William trebuie să supraviețuiască

### Alte scopuri:

Adunați unitățile trimise în dar din partea lui Harald Hardraake.

### Start

**O**utpost inamic al călăreților lui Harold

**C**etatea lui Harold Saxonul

### UC:

Unități cadou, 25 de Elite Berserker și șase corăbii-dragon

**1:** Întrucât toate ieșirile din propriul sat sunt ocupate de soldații lui Harold, trebuie să faceți rost repede de soldați. Ca măsură de precauție, puteți să-l găzduiți pe William the Conqueror în cetate.

**2:** Cu toate că aici sunteți așteptat de 12 pikemeni și huskarli dușmani, acoperiți de două turnuri de pază, acesta este cel mai potrivit loc pentru a vă construi portul, dar numai după ce ați eliminat

pikemenii și huskarlii. Proiectați și clădiri militare, pentru a îmbarca direct soldații. Nu uitați de construcția navelor militare și de transport.

**3:** Harold Hardraake se aliază cu dvs. Navigați apoi până la satul acestuia, pentru a-i prelua cadourile: elite berserker și nave-dragon. Dezvoltați-vă navele de transport până ce acestea pot transporta 25 de

unități (trimiteți două nave).

**4:** Distrugeți cetatea lui Harold Saxonul. În acest scop, trebuie să atacați neapărat din nord. Întrucât cetatea e apărată de ziduri, turnuri de pază și huskarli, trebuie să dispuneți de mari cantități de arme de asediu.



## Battles – Scenariul 2: Vinlandsaga

Scopul misiunii: Erik cel Roșu trebuie să rămână în viață.

### Alte scopuri:

- Aduceți-l pe Erik spre nord-vest, pentru a întemeia acolo o colonie.
- În Lumea Nouă, construiți un centru sătesc, o piață și 12 case.

### Start

**A**ur. Jefuiți minele, pentru a vă spori propriile resurse de aur.

### Port

**T**urnuri de pază ale groenlandezilor. Pentru a le distruge, trebuie să aveți și arme de asediu.

**1:** Jefuiți satul britanic, pentru a vă spori resursele de aur.

**2:** "Triunghiul Bermudelor". În această zonă se scufundă toate vasele. Evitați-o și conduceți-vă trupele pe drumul mai lung, prin Groenlanda, spre Lumea Nouă.

**3:** Debarcați aici cu trupele dvs. Printre unitățile pe care le aduceți în Groenlanda trebuie să aveți și lucrători simpli, căci doar cu aceștia veți putea construi mai târziu un sat și un port în punctul 4. Atacați cu berbeci turnurile din punctul debarcării.

**4:** Construiți aici un port și un al doilea centru sătesc, cu ajutorul căruia veți reuși să adunați resursele necesare pentru a porni în Lumea Nouă.

**5:** În acest punct ridicați-vă un al treilea sat, cu o piață și cele 12 case necesare. Atenție la skaerlingi, căci aceștia vă atacă în timpul ridicării centrului satului. Pentru a vă apăra locuitorii de adversari, patrulați cu soldații, respingând și timp atacul.



## Battles – Scenariul 3: Tours

Scopul misiunii: Împiedicați încercarea musulmanilor de a vă distruge unul din cele trei centre sătești.

### Alte scopuri:

Puneți mâna pe cele șase căruțe comerciale din convoiul maurilor și aduceți-le la catedrala din Tours.

### Start

Atacul asupra lanurilor și sătenilor dvs.

**C:** Armata lui Charles Martell

**Co:** Carele comerciale

**1:** Dezvoltați-vă armata. Dacă adversarul a ajuns până la zidurile orașului, chemați-l în ajutor pe Charles Martell. Ar fi însă mai bine dacă ați reuși de unul singur, căci astfel îl veți putea întrebuița mai târziu pe Martell ca escortă a carelor comerciale. Atenție, dacă Martell moare, trupa se demoralizează.

**2:** Distrugeți satul berberilor. Manevra nu prezintă dificultăți prea mari, căci satul nu dispune de ziduri și nici de o armată prea mare de

protecție.

**3:** Acaparați cele șase care comerciale și chemați-l pe Martell, pentru ca, împreună cu armata lui, acesta să le escorteze până la catedrala dvs. Atenție: dacă pierdeți unul din care, scopul misiunii se schimbă și trebuie să eliminați toți musulmanii, or aceasta ar fi o cale mult mai dificilă pentru terminarea scenariului.

**4:** Alegeți acest traseu pentru întoarcere. Este

mai lung, însă mult mai sigur.

**5:** Acest scenariu se sfârșește cu aducerea celor șase căruțe la catedrala dvs. De altfel, nu are sens să aduceți mai puțin de șase căruțe la catedrală. Dacă ați pierdut vreuna, nu vă mai preocupați de celelalte, ci concentrați-vă asupra noului scop al misiunii, și anume nimicirea musulmanilor.

## Battles – Scenariul 4: Azincourt

Scopul misiunii: regele Henric al V-lea trebuie să supraviețuiască. Henry trebuie adus cu vaporul în Anglia.

### Alte scopuri:

- Trebuie să distrugeți universitatea din Voyeni, pentru a obține o nouă tehnologie.
- Cucerii Tribok-ul francezilor.

### Start

Universitatea din Voyeni. Primiți o nouă treaptă tehnologică.

Trebuchet-ul armatei

franceze.

Poate fi ocupat, însă nu este necesar.

**VS:** Vas de transport francez cu care trebuie să-l aduceți pe Henric în Anglia.

**FA:** Fierăria din Armiens. Dacă o distrugeți, primiți arme pentru trupele dvs.

Nu trebuie însă să atacați Freventul, căci nu veți primi nimic în schimb.

**1:** Armatele din Harfleur vă atacă trupele. Dacă rezistați atacului, vindecați-vă unitățile rănite cu ajutorul călugărilor. Deoarece jucați acest scenariu fără muncitori, protejarea cât mai bună a armelor de asediu

până la universitate constituie prioritatea absolută, căci în caz de nevoie nu mai puteți construi altele.

**2:** Distrugeți Universitatea din Voyeni.

**3:** Puteți integra aici Trebuchet-ul francez în arsenalul dvs., dar nu e neapărat necesar.

Ținând cont de puterea armatei franceze, mai bine vă deplasați rapid trupele pe traseul spre nord, pentru a evita

confruntarea. E important să aduceți măcar un călugăr în siguranță la punctul 4.

**4:** Converteți cu ajutorul călugărului vasul de transport. Henric al V-lea trebuie escortat pe vas.

**5:** Aduceți-l pe Henric în Anglia.

## Battles – Scenariul 5: Lepanto

Scopul misiunii: Ridicați minunea și apărați-o de atacurile turcești pe o durată de 200 ani.

### Alte scopuri:

Plătiți grecilor pentru alianță 800 unități de aur.

### Start

**M:** În acest punct, ridicați o minune și apărați-o de atacurile turcilor. Pentru a încheia cu succes acest scenariu, trebuie să păstrați minunea neatinsă timp de 200 de ani. Trimiteți toți locuitorii

de care nu aveți neapărată nevoie la construcția minunii.

Pentru a o proteja, trebuie să cercetați cât mai repede tehnologii militare, ca Bombard Tower-ul. Selectați pentru aceasta universitatea, căci doar aici puteți să-l dezvoltați.

**Z:** În aceste puncte, ridicați ziduri cât se poate de repede. Dacă nu o faceți destul de rapid, veți fi invadat de trupele turcești,

care debarcă din vasele de transport. Fiți precaut: turcii dispun de o flotă foarte numeroasă, cu ajutorul căreia pot lansa atacuri-fulger, debarcând trupele. Pentru a putea descoperi din timp navele de transport turcești, trebuie neapărat să vă trimiteți vasele în patrulare.

**A:** Alianța. Grecii cer 800 unități de aur pentru o alianță. În schimb, puteți exploata aur pe

teritoriul lor. Pe lângă aceasta, noul aliat vă sprijină regulat cu aur, lemne și alimente, fapt care prezintă avantajul că nu trebuie să vă ocupați atât de mult de exploatarea resurselor naturale.



## Battles – Scenariul 6: Manzikert

Scopul misiunii: Revendicarea tributelor de la Galatia, Pisidia și Cappadocia. Înfrângeți armata bizantină.

### Alte scopuri:

Distrugeți cele patru turnuri sarazine, pentru ca aliații dvs. să ajungă la resursele de aur.

### Start

**A:** În acest punct staționează armate inamice.

**C:** Centrul satului. Cucerii centrele sătești ale Pisidiei, Galatiei și Cap-

padociei, pentru a obține tributuri.

**T:** Turnuri de pază. Distrugeți turnurile de pază ale sarazinelor, pentru a permite aliaților exploatarea aurului.

**1:** Chiar la început, primiți tributuri de la Gaia, cu care puteți dezvolta satul și armata.

**2:** Cucerii întâi centrul sătesc al Pisidiei (orașul nu dispune de ziduri de protecție). Important: nu trebuie să distrugeți orașul, ci să vă deplasați doar până în centru. Veți obține în schimb câteva

clădiri militare și tributuri regulate.

**3:** Procedeți și în Cappadocia ca în Pisidia. Dacă pe drum dați de un călugăr al sătenilor aliați, lăsați-l să vă vindece soldații.

**4:** Și în Galatia trebuie să acționați ca în celelalte două orașe. Pe lângă clădirile militare, aici mai obțineți și două cetăți, în care puteți construi trebuchete pentru distrugerea armatei bizantine.

**5:** Cu tributurile încasate, creați armate în clădirile primite, apoi

distrugeți armata bizantină. Ideale sunt, ca de obicei, armele de asediu apărate de soldați.



## Battles – Scenariul 7: Noryang Point

Scopul misiunii: Apărați Coreea de japonezi.

### Alte scopuri:

- Împiedicați distrugerea minunii coreene.
- Găsiți-l pe amiralul Yi și arma sa secretă (Turtle Ships).
- Distrugeți marina japoneză cu arma secretă.
- Distrugeți toate porturile japoneze.

**Start**

**Minune**

**Y:** Amiralul Yi și Turtle

**Ships**

**Cetăți** pe care le

primiți

cadou din

partea amiralului Yi

**UP:** Unități primite din partea chinezilor

**P:** Porturi care trebuie distruse

**BT:** Bombard Tower

**F:** Flota japoneză, care lansează chiar de la început un atac asupra minunii coreene.

**1:** Atenție, japonezii atacă minunea coreeană direct de pe mare. Împiedicarea distrugerii minunii este opțională; puteți încheia scenariul cu succes și dacă nu îndepliniți acest scop.

**2:** Pe amiralul Yi și Turtle Ship-urile sale îi veți găsi în acest punct

(Y). Obțineți aici și tehnologia necesară construirii propriilor Turtle Ship-uri. Amiralul Yi vă oferă cetățile (C).

**3:** Chinezii vă trimit 20 de unități, dar trebuie să le aduceți dvs., cu ajutorul unui vas de transport.

**4:** Toate armele japoneze (H) trebuie distruse. Atenție la Bombard Towers, căci acestea vă pot distruge navele foarte repede. Dacă e posibil, rămâneți în afara câmpului lor de acțiune.



## Battles – Scenariul 8: Kyoto

Scopul misiunii: eliberați-l pe Lordul Nobunaga, aflat în captivitate în Kyoto.

### Alte scopuri:

- Distrugeți toate cele trei cetăți din Kyoto pentru a răzbuna astfel uciderea Lordului Nobunaga.
- Creați o bază din care veți ataca Kyoto.

**S:** Start

**N:** Lordul Nobunaga

**FT:** FireTiremen

**TS:** Transport Ship-urile armatei lui Nobunaga

**UP:**

Vasele de transport debarcă aici unitățile primite.

**T:** Tunarii de asediu aliați care vi se alătură

**CS:** Centrul satului. Atacați aici, și o parte a Osakăi vă aparține.

**C:** Castelele din Kyoto

**1:** În fața superiorității Kyotoului, este imposibil să-l apărați pe Lordul Nobunaga cu patru cavaleri slăbiți. Moare oricum.

**2:** Oamenii lui Nobunaga vă oferă unități care se află în vasele de

transport galbene (UP). Lanșați atacul asupra zidurilor orașului Osaka, pentru a primi în schimb alte întăriri. Adunați apoi aliații (T) în oraș.

**3:** Luptați până ajungeți în centrul satului (CS), pentru ca acesta și alte câteva clădiri să treacă în posesia dvs.

**4:** Dezvoltați un sat și ridicați aici un port. Cu navele de transport și cu cele de război ca

escortă, stabiliți cursul spre Kyoto.

**5:** În acest punct, trebuie să debarcați trupele și să distrugeți cele trei castele. Pentru a sprijini trupele, puteți lansa atacul și cu navele de război, pe cale navală.



## Montezuma – Scenariul 1: Reign of blood

Scopul misiunii: ocupați cele patru temple care au fost construite pentru a-l preaslăvi pe Quetzalcoatl.

### Alte scopuri:

Plasați o relicvă în fiecare dintre cele patru temple.

### Start

Templu cu o relicvă în fața lui

**1:** Înconjurați-vă satul cu garduri, pentru a vi-l proteja de jaguari.

**2:** Mergeți la templu. Acesta trece în posesia dvs.

Creați apoi un călugăr care ridică relicva și o introduce în templu.

**3:** Procedeți și aici ca la punctul anterior. Dacă aveți destule resurse de aur, puteți crea și aici un călugăr, pentru a ridica și a doua relicvă. Dacă nu aveți suficient aur, puteți folosi același călugăr și pentru îndeplinirea sarcinii la templul 2, 3 și 4, pentru a aduce și celelalte relicve în siguranță.

**4:** Procedeți ca în punctul 3.

**5:** În acest punct ridicați un port. Pentru aceasta, bineînțeles, trebuie să aduceți și un sătean. Aduceți săteanul fie de la început, cu trupele, fie mai târziu. Ultima variantă este mai sigură, dacă săteanul este însoțit și de o escortă de cel puțin patru soldați.

**6:** Construiți un vas de transport în port și traversați pe malul celălalt. Atenție, pe malul celălalt mișună jaguarii. Apărați-vă călugărul și procedați ca la punctul 3.



## Montezuma – Scenariul 2: The Triple Alliance

Scopul misiunii: transmiteți vestea războiului centrelor sătești Texcoco și Tlacopan.

### Alte scopuri:

- Aduceți zece Elite Jaguar Warriors la templul lui Tlaloc, zeul ploii.
- Învingeți-i pe tlaxcaleni, distrugându-le cele patru centre sătești.
- Învingeți-i pe aliații de odinioară, Tlacopan și Texcoco.

### Start

Templul lui Tlaloc, zeul ploii

**CS:** Centrul satului Texcoco, Tlaxacalan și Tlacopan

**VT:** Vas de transport cu patru săteni

Relicve. Dacă le adunați și le aduceți în templu, vă cresc rezervele de aur.

**1:** Deplasați-vă în centrul satului Tlacopan, pentru a anunța știrea despre război.

**2:** Faceți o vizită templului pentru a atinge scopul opțional de a plasa zece Elite Jaguar Warriors la templul lui Tlaloc. E bine să îndepliniți această misiune, deoarece distrugerea celor patru centre sătești devine

altfel, mult mai dificilă.

**3:** În centrul sătesc al lui Texcoco primiți patru săteni într-un vas de transport (VT).

**4:** Cu cei patru săteni, ridicați în acest punct un centru sătesc. Dezvoltați-vă satul, pentru a putea crea apoi cei zece Elite Jaguar Warriors. Luptătorii Jaguar trebuie apoi trimiși la templul 5.

**5:** În acest punct, Elite Jaguar Warriors obțin 450 de puncte de viață (în locul valorii maxime obișnuite, 50 de puncte), constituind astfel un important ajutor în îndeplinirea următoarelor misiuni.

**6:** Distrugeți cele patru centre sătești (CS).  
**7 și 8:** Distrugeți Tlacopan și Texcoco.



## Montezuma – Scenariul 3: Quetzalcoatl

Scopul misiunii: învingeți-i pe tlaxcaleni

### Alte scopuri:

- Încercați să apărați Tabasco și împiedicați nimicirea aliaților în Tabasco.
- Capturați 20 de cai spanioli și aduceți-i în tabăra aztecă.
- Distrugeri spaniolii.

### Start

**P:** Cai spanioli  
**T:** Țarul în care trebuie să

aduceți caii.

**1:** Începeți cu distrugerea lui Tlaxcala.

**2:** Tabasco cere ajutor. Trimiteți trupe în oraș pentru a împiedica distrugerea acestuia și a aliaților. Dacă nu reușiți, primiți un nou scop în misiune.

**3 și 4:** Trebuie acum să prindeți 20 de cai spanioli (CS) și să-i aduceți în țarul (T) dvs. Când ajungeți la ei, caii dobândesc culorile dvs. Pentru ca patrupedele să ajungă în țarul dvs., trebuie să distrugeri gardurile. Atenție însă, căci forțele mari de distrugere pot

vătăma și caii. Dacă asta se întâmplă prea des, nu veți mai ajunge la cifra dorită de 20 de cai, iar scopul nr. 4, nimicirea spaniolilor, devine greu de îndeplinit.

**5:** Aici trebuie să aduceți caii. Atenție, spaniolii încearcă să-i ucidă. Pentru a-i proteja, îi puteți escorta. Alegeți pentru aceasta o trupă călare, pentru a putea ține pasul cu caii. Dacă reușiți să duceți în țarc 20 de cai, scenariul se

încheie cu succes. Dacă nu reușiți, trebuie să porniți lupta împotriva spaniolilor, pentru a-i distruge. Ca atare, scenariul se poate câștiga mult mai simplu adunând caii.



## Montezuma – Scenariul 4: La Noche Triste

Scopul misiunii: distrugeți minunea pentru a opri influența spaniolă asupra Tenochtitlanului.

### Alte scopuri:

- Eliberați luptătorii azteci care au fost luați prizonieri de către tlaxcaleni.
- Traversați marea pentru a aduna resurse.

### Start

**UA:** Unități aliate, vapoare sau clădiri care posedă un statut

neutru, până când le faceți o vizită (1). Abia apoi acestea trec de partea dvs.

**J:** Cușcă de jaguari

**M:** Misionar din Tlaxcala. Pentru a vă apăra de misionar, deschideți cușca de jaguar. Pisicuțele îl vor devora pe preacuvios (3).

**A:** În acest punct vă așteaptă armatele lui Tlaxcala, pentru a intra în luptă.

**GS:** Luptătorii prizonieri. Călăriți până la aceștia și distrugeți gardul, pentru ca luptătorii să poată trece de partea dvs. (4).

**VT:** Vasele de transport (2 & 5) pot intra și ele în componența armatei dvs. Pentru a ajunge la nave, trebuie să faceți un ocol mare în jurul trupelor tlaxcalene.

**M:** Minunea spaniolă (8) din Cortez. Distrugeri minunea utilizând armele de asediu cunoscute.

**AU:** Zăcămintă de aur pe o insulă izolată. Atenție, insula

este plină de jaguari. Nu trebuie de fiecare dată să vă trimiteți oamenii la o vânătoare adesea fatală; puteți omorî multe animale de pe mare.

**T:** Templu. Dezvoltați capacitățile călugărilor pentru a converti sătenii inamici. Aceștia vă pot apoi ridica satul. Pentru a proteja satul, ridicați un zid pe partea de coastă.



## Montezuma – Scenariul 5: The Boiling Lake

Scopul misiunii: Învingeți-i pe tlaxcaleni și spanioli.

### Alte scopuri:

Aduceți cai și căruțele comerciale spaniole pe terenul cu făclii de lângă cetate.

### Start

**CC:** Căruțe comerciale. Căruțele devin tunuri de asediu, dacă ajung pe platforma cu făclii.

**Caii.** Adunați cai și aduceți-i și pe aceștia pe platforma cu făclii. Caii devin apoi Elite Tarkans. Atenție, la distrugerea zidurilor spaniole trebuie să aveți grijă ca patrupedele de dincolo să nu fie vătămate.

**TP:** Turnuri de pază

**F:** Terenul cu făclii

**1:** După respingerea primului atac, trebuie neapărat să vă vindecați soldații răniți cu ajutorul călugărilor.

**2:** Din acest punct escortați căruțele spre piață.

**3:** Trimiteți cu escortă câțiva săteni spre vest, pentru a distruge turnul spaniol de pază de acolo. Sub protecția propriilor turnuri, trebuie să ridicați un sat. Extrageți resursele pe care le găsiți și creați astfel o a doua armată.

**4:** Eliberați caii.

**5:** Cu ajutorul vasului de transport

puteți aduce cai și căruțele spre platforma cu făclii.

**6:** Creați în cele două sate unități ale armatei, pentru a putea ataca din ambele părți în același timp. Ca de fiecare dată, și acum e indicat să atacați turnurile de pază mai ales cu berbecii.



## Montezuma – Scenariul 6: Broken Spears

Scopul misiunii: Învingeți Tlaxcala, armata și flota spaniolă.

### Start

**AU** și un câmp aurifer propriu (aduceți pentru extracție sătenii cu un vas de transport).

**BT:** Bombard Towers. Se pot distruge foarte greu și doar cu pierderi mari.

**ETS:** Elite Turtle Ships. Nave țestoase fără stăpân, care pot fi adăugate propriei flote.

**1:** Construiți o poartă în fața podului, pentru a atenua forța atacurilor tlaxcalenilor. Creați o armată. Atenție, limita populației este de 75!

**2:** Atacați armata lui Cortez. Peste pod, pe malul celălalt, zidul trebuie distrus (aici se recomandă utilizarea oangerilor). Traversarea cu vase de transport pentru a ataca orașul din sud nu merită osteneala; vasele de transport trebuie construite special și nu mai pot fi folosite la altceva,

întrucât nu pot trece pe sub poduri.

**3:** Distrugerea Tlaxcalei este relativ simplă, deoarece nu e protejată de ziduri.

**4:** În satul propriu, construiți vase de luptă și de transport, pentru a traversa spre nord-est.

**5:** Debarcați pe coasta nord-vestică în afara razei de acțiune a Bombard Towerelor.

**6:** Bombard Towerelor nu trebuie distruse. Mai

bine ocoliți-le. Trebuie să distrugeți clădirile cu importanță economică, pe cele ale armatei și castelele.

Utilizați pentru aceasta arme de asediu cu rază mare de acțiune.



Thorsten Seiffert  
Andrei Ritok-Schotsch



# Sudden Strike

Lunga așteptare a meritat. Vă oferim câteva indicații pentru a demara mai ușor acest joc de strategie.

**Pregătiți-vă de pe-acum de nopți lungi în fața PC-ului. Trebuie să parcurgeți al doilea război mondial în trei campanii. Urmează indicații pentru începerea jocului.**

## Indicații generale

Sunt atacat constant și nu văd de unde?

Chiar dacă nu vă vedeți adversarul, el vă poate vedea și vă poate ataca. Focul blindatelor și al tunurilor este dirijat asupra pozițiilor dvs. de către ofițeri inamici. Pe cât se poate, faceți curățenie în fața liniilor proprii.

Deși nu se poate vedea nici un inamic, sunt atacat.

Unitățile inamice se cuibăresc cu predilecție în case și bunkere. Chiar dacă aceste unități nu vă atacă, ele au rolul de cercetași. Nu puteți afla dacă o casă e sau nu ocupată decât dacă intrați în ea cu infanteria proprie sau dacă o atacați cu tunuri. Oricum, trebuie să presupuneți că în fiecare clădire se ascunde un adversar. Din pură precauție, trageți în fiecare clădire aflată în raza de acțiune sau cercetați-le cu infanteria.



**IA TE UITĂ!** Infanteria s-a cuibărit în bunker cu "Hold Fire". Inamicul nu intuește nimic.

Cum pot utiliza cel mai bine clădirile și bunkerele?

Ca regulă generală, ocupați fiecare casă cu cel puțin un infanterist. Acest lucru ar trebui să-l faceți și pentru simplul motiv că în acest mod vi se lărgeste considerabil câmpul vizual. Dacă doriți să apărați un sat sau o bază, dotați clădirile cum se cuvine. Fiind protejat de clădiri și beneficiind de un câmp vizual aflat sub controlul dvs., aveți un avantaj clar. Dacă ocupați clădirile doar pentru a urmări zona, setați soldații astfel încât să nu tragă. Inamicul nu vă mai găsește acum soldații decât dacă intră în casă sau dacă trage în ea.

## Gândire diferită

Vă prezentăm cele mai importante diferențe față de ceilalți reprezentanți ai genului.

Greșiți total dacă trimiteți unitățile pe hartă fără să stați prea mult pe gânduri și sperați că astfel ar putea câștiga. Veți putea repurta succese numai dacă abordați jocul cu o tactică bine gândită.

### Câmpul vizual

Unitățile nu pot trage în ceva ce nu văd. Cheia unei lupte încununată de succes cercetarea. Problema este că unitățile de blindate, cu putere mare de distrugere, au o distanță foarte redusă a câmpului vizual. Infanteria, blindatele de cercetare și vehiculele ușoare au o distanță vizuală medie. Cel mai departe văd ofițerii și lunetiștii.

### Experiența

Pe parcursul unei misiuni, fiecare unitate dobândește experiență. Această valoare nu trebuie subestimată. Vizibilitatea și exactitatea țintei sporesc o dată cu creșterea experienței. Prin urmare, revizuiți-vă unitățile în mod regulat.

### Unitățile și scopul lor

Fiecare unitate își are un scop și un domeniu propriu de utilizare. Infanteria, de exemplu, constituie o armă foarte puternică, dacă o folosiți corespunzător. Pentru a obține cele mai bune rezultate, diferitele arme trebuie folosite tot timpul împreună.

### Adversari inteligenți

Față de alte jocuri RTS, în *Sudden Strike* nu o să aveți de-a face cu un adversar prost. Inamicul își rezonează unitățile, caută căi nepăzite și planifică atacuri prin surprindere. Fiți tot timpul precaut și pregătit, încercând să acoperiți cu unitățile dvs. cât mai mult din suprafața hărții.

Pentru ce am nevoie de opțiunile "Hold Fire" și "Stand Ground"?

În unele misiuni, trebuie să înaintați în zone păzite de artilerie. Dacă este vorba doar de o porțiune scurtă ce trebuie traversată, utilizați câte un vehicul rapid pentru a străbate zona periculoasă. Artileria trage încet și precis. Din fericire, computerul nu cunoaște măiestria lovirii țintei în mișcare.



**TOT CE E BUN VINE DE SUS** Avionul de recunoaștere nu poate fi doborât de armata rusă. Artileria poate acum ataca fără grijă pozițiile inamice.



**CONTROLUL PODULUI** Dincolo de acest pod s-au adunat trupe inamice. Din acest motiv, podul e distrus cu artileria grea.



**DINCOLO DE POD** După atacul continuu al artileriei, pe partea cealaltă a râului sunt lansați parașutiști. Ei vor proteja podul.

Ce pot face împotriva atacului de artilerie?

Unităților de cercetași ar trebui să le dați comanda de a nu trage. Ele sunt astfel mult mai târziu observate de adversar. "Stand Ground" e interesant și pentru cercetași. Este foarte enervant când un ofițer bine motivat atacă un tanc al adversarului cu un pistol de 9 mm. Ordonăți unităților să păzească punctele-cheie și să păstreze pozițiile. Altfel, blindatele dvs. vor intra pe neașteptate în armatele inamice.

Ce unități sunt bune pe post de cercetași?

Dacă acesta e eliminat, întreaga aparatură de luptă se va trezi zăcând fără sens și fără protecție în mijlocul câmpului.

Toate vehiculele ușoare, precum și infanteria pot fi folosite în acțiunile de cercetare. Pentru ca la pierderea unor trupe să nu rămâneți în beznă, câmpurile vizuale ale diferitelor unități trebuie să se intersecteze. Presărați infanteriști pe hartă, pentru a putea urmări zonele.

O.K., văd totul. Ce urmează?

analizați terenul. Planificați modul în care vă veți plasa unitățile. Căutați posibilele ascunzișuri și punctele importante, precum satele și podurile.

Este important să vă cunoașteți trupele. Ce vă stă la dispoziție? Aveți sprijin aerian? Descărcați camioanele pentru a constata de ce tip de infanterie dispuneți. Sfat: nu se știe cu exactitate ce fel de unități sunt parașutiștii. Pentru a afla, salvați jocul și cereți întăriri.

### Sfaturi pentru cercetași

În funcție de ce diferă distanța vizuală?

Toate obstacolele (clădiri, copaci, dealuri) influențează câmpul vizual al unităților. Mărimea câmpului vizual este legată tot timpul de platformă. Dacă, de exemplu, puneți un ofițer într-un vehicul, acesta nu va mai avea decât câmpul vizual al vehiculului respectiv. De aceea nu are prea mult sens să plasați ofițerii în tancuri sau turnuri de pază. Experiența unității influențează și raza vizuală. De multe ori e bine să trageți în copaci, pentru a avea astfel o vizibilitate mai bună.

Ofițerii nu pot face nimic. Cum să mai cercetez?

Capacitățile ofițerului cercetaș al împrejurimilor nu se pot compara cu rezistența acestuia. De aceea trebuie să folosiți bine caracteristicile terenului și să plasați tot mai mulți cercetași. Un singur ofițer pe post de cercetaș nu este prea indicat la o armată de 20 de tancuri.

### Indicații pentru începerea misiunii

Ce trebuie să fac mai întâi într-o misiune?

Opriți jocul. Acum puteți să vă uitați în liniște la hartă, vă puteți inspecta unitățile proprii și puteți să

Cum faceți corect prima aliniere?

Trimiteți infanteria și cercetașii pentru a investiga împrejurimile mai apropiate. Formați trupe. Blindatele de atac și unitățile speciale



**ASCUNȘI ÎN PĂDURE** T-34-ul nu știe nimic de grupul de blindate Tiger din pădure. Datorită cercetașilor, acestea pot ataca inamicul înainte ca acesta să observe ceva (vezi rămășițele).



**INTRE DOUĂ FOCURI** Infanteria din stânga imaginii a descoperit blindatul inamic. Lansatoarele din sud deschid focul. Blindatul rusesc nu are nici cea mai mică șansă.

(trăgători de elită, de exemplu) ar fi bine să primească același număr al grupei. Aduceți unitățile PAK și artileria pe poziții și instalați tunurile pe direcția probabilă a inamicului.

Ce trebuie să caut pe hartă?

Atenție mare mai ales la poduri, râuri și sate. Este bine să ocupați de fiecare dată aceste puncte-cheie. Dacă sunteți separat de adversar printr-un râu, controlul traversărilor acestuia e de mare importanță. Dacă nu puteți controla un pod, este indicat să-l distrugeți. Veți reduce astfel considerabil posibilitățile de deplasare ale inamicului.

### Indicații - unități

De ce vehiculele avariate nu explodează după o anumită vreme?

Unitățile grav avariate își pierd încet precizia, chiar și fără acțiuni inamice. Dacă nu refaceți din timp aceste unități, le veți pierde. Și infanteriștii grav răniți trec Styxul dacă nu primesc îngrijire medicală. De aceea, mențineți tot timpul pionieri în apropierea frontului. Buna întreținere a unităților poate foarte bine să hotărască soarta jocului.

Poate infanteria să facă ceva în fața blindatelor?

Asta depinde de tipul infanteriei. Turiștii fără grenade sau lansatoare de rachete nu au nici o șansă în fața blindajului greu. Totuși, ar trebui să aveți tot timpul trupe de infanterie în apropierea blindatelor dvs.

(pentru câmpul vizual și împotriva infanteriei inamice). Nu uitați că infanteria poate plasa și mine.

Cum utilizez cel mai eficient grupurile de blindate?

Bineînțeles, întâi ar trebui să căutați un câmp vizual liber în fața blindatelor. Este important ca blindatele aflate în avans să fie permanent în mișcare. Un blindat static este o țintă ușoară. La atacurile rapide directe nu e întotdeauna posibilă cercetarea completă a zonei. De aceea trimiteți la astfel de atacuri și infanterie.

Cum să utilizez armele PAK?

Artileria anti-tanc este o armă exclusiv defensivă. Plasați mai multe PAK-uri la mică distanță între ele, în punctele-cheie. Nu plasați niciodată două PAK-uri alături, căci la atacurile inamice cu obuze explozive ambele ar pute fi vătămate. Nu uitați să păstrați un camion de provizii, iar în apropiere e bine dacă țineți și câțiva infanteriști, pentru a ocupa PAK-urile inamice, în caz că echipa acestora a căzut.

Cum utilizez cel mai eficient artileria?

Cel mai important lucru la artilerie este poziția. Artileria trebuie protejată din toate părțile în fața unităților inamice. Alegeți punctul în așa fel încât să puteți acoperi cât mai multe zone inamice. Dați artileriei tot timpul un număr de grup, pentru a o putea selecta repede în caz de nevoie. Artileria nu trage decât la ordin ferm.



**URMĂ DEMASCATOARE** Două Katiușe își lansează rachetele. Cu toate că vehiculele nu se văd, urmele trasoarelor le indică poziția.



**INCORINING** Atacul cu rachete poate prăpădi o mare parte a armatei dvs., de aceea nu plasați niciodată toate unitățile în același loc. S-ar putea să vă pară rău.



**ALIENS ARE COMING** Dacă introduceți cheat-ul "\*\*\*starcraft", în locul bombardierelor veți obține aceste nave spațiale futuristice. O fi comic, dar în joc nu schimbă nimic. Trebuie să fie și un pic de distracție.

**Aprovizionarea și muniția**

Gândiți-vă în permanență că fiecare unitate consumă muniție. Și camioanele de aprovizionare pot avea deficit de muniție. Provițiile se regenerează de la sine. Dacă un camion este aproape gol, lăsați-l o vreme neutilizat sau utilizați între timp depozitele pentru muniție. Sfat: e adevărat că transportoarele de muniție se repară și singure, însă nu suportă decât puține avarii. Nu parcați camioanele în imediata vecinătate a artileriei sau a blindatelor, ci mențineți o distanță mică. Dacă un transportor este lovit, muniția explodează și toate unitățile din apropiere se pierd.

**Tactici**

**De-a v-ați ascunselea prin pădure**

Folosiți neapărat pădurile pentru a vă ascunde unitățile de inamic. Dacă cercetați bine zonele, puteți elimina grupuri întregi de inamici din umbra copacilor. Infanteria este deosebit de eficientă în pădure împotriva unităților PAK și FLAK, deoarece ele nu se pot apăra de la distanță mică.

**Atac din toate părțile**

Merită să vă subdivizați trupele, mai ales împotriva întăririlor sau grupurilor mai mari de inamici, și să atacați din direcții diferite.

**Foc de artilerie la întâmplare**

Blindatele inamice nu pot trage în același timp decât într-o singură direcție (poziționarea artileriei). Dacă prindeți un blindat din lateral, aveți cu siguranță avantajul de partea dvs.; inamicul atacat pe flancuri este constrâns să-și divizeze unitățile.

De multe ori veți ști cu mare precizie că în anumite locuri trebuie să se găsească trupe numeroase ale inamicului. Trageți liniștit cu artileria în zona necercetată. Bineînțeles, puteți întreprinde și o

**Construirea podurilor de pontoane**

acțiune riscantă pentru a vedea pozițiile artileriei și FLAK-urilor inamicului și să le țineți minte. Salvați jocul și începeți apoi să trageți asupra acestor poziții. Chiar dacă nu este prea corect, uneori nu puteți trece mai departe fără astfel de acțiuni.

**Traversarea podului**

Căutați punctele de pe hartă unde se pot construi poduri de pontoane. Folosiți aceste puncte pentru a ocoli grupări ale inamicului sau pentru a-l ataca din spate. Atenție însă, și adversarul digital își construiește cu multă plăcere poduri de pontoane.

Înainte a vă trimite trupele peste poduri, trebuie să vă asigurați că nu vă așteaptă vreo surpriză. Este foarte enervant să pierdeți o trupă întreagă de blindate doar pentru că artileria inamică a distrus podul. Dacă e posibil, trimiteți parașutiști pentru a asigura podul pe partea cealaltă.

**Mine, mine anti-tanc și sârmă ghimpată.**

Nu subestimați aceste elemente. Străzile minate pot distruge coloane întregi de vehicule inamice. Apărați bazele cu sârmă ghimpată, pentru a opri infanteria inamicului.

Florian Weidhase  
Andrei Ritok-Schotsch

## Cheats

Există patru cheat-uri la Sudden Strike. Chiar dacă trasul cu urechea nu e chiar treabă de strateg, merită să încercați măcar o dată aceste coduri.

Pentru a putea introduce un cheat, apăsați în timpul jocului tasta ENTER. Puteți introduce acum cheat-ul, pentru a-l confirma prin apăsarea tastei ENTER. Cheat-urile nu sunt reversibile, prin urmare e bine să vă salvați jocul înainte.

Cheat	Efect
<b>**nofog</b>	Fog of war este înlăturată. Utilizați acest cheat doar pentru a vă crea o imagine asupra misiunii.
<b>**staticfog</b>	O dată vizualizate, zonele rămân vizibile permanent. Astfel, jocul va deveni, desigur, mult mai simplu. Dacă vi se pare că <i>Sudden Strike</i> este prea greu, folosiți acest cheat. Se poate utiliza și ca un mod mai simplu de joc.
<b>**superman</b>	Acum e cu adevărat unfair. Sunteți disperat? Doriți să câștigați, în sfârșit? Cu acest cheat, unitățile dvs. devin invulnerabile și au o putere imensă de distrugere.
<b>**starcraft</b>	Cheat-ul nu e decât o joacă trăsniță și amuzantă. În locul bombardierelor, atacurile aeriene sunt executate de nave spațiale.

# Baldur's Gate 2

Scoateți de la naftalină personajele preferate din Baldur's Gate. A sosit continuarea.

**Cu un plus de complexitate și magie, Baldur's Gate 2 vă asigură suficiente provizii pentru săptămâni întregi. Vă arătăm cum să pătrundeți în acest joc grandios.**

## Dialoguri

Pe ce trebuie să pun accentul în purtarea dialogurilor?

Convorbirile cu mai mulți NPC se pot desfășura diferit de la caz la caz. Un rol important îl joacă gradul de carismă al conducătorului, în acest caz al vorbitorului. De aceea conducerea grupului ar trebui încredințată în orașe personajului celui mai carismatic. Pe de altă parte, turnura evenimentelor poate fi influențată și de apartenența rasială a purtătorului de cuvânt. Puteți înregistra convorbirile și astfel puteți afla care personaj obține cea mai mare cantitate de informații. Pe parcursul jocului trebuie să luați din când în când hotărâri care vor influența desfășurarea sa ulterioară; ca atare, vă recomandăm să elaborați de la început o strategie de joc. Astfel, în caz de nereușită, puteți ajunge mai ușor în părțile mai importante ale jocului.

## Comerț

Pe ce trebuie să pun accent în comerț?

Trebuie mai întâi să treceți pe la toți negustorii din zonă, pentru a compara prețurile, căci uneori există

diferențe substanțiale. Și deoarece gradul de carismă influențează întotdeauna prețul, lăsați personajul cel mai carismatic să poarte negocierile.

jocului și pur și simplu să nu-i puteți învinge. De exemplu, în Crooked Crane, la porțile orașului Athkatla, întâlniți un lich împotriva căruia nu aveți la începutul jocului nici o șansă. Nu vă încăpățânați să străbateți aceste locuri, ci întoarceți-vă mai târziu cu o trupă experimentată. În general, ar trebui să vă

## Pause

Ce trebuie să știu despre funcția pause?

Potențialii fani *Baldur's Gate* ar trebui să se gândească de două ori până să se apuce de acest game. În partea a doua, pauza este întreruptă imediat ce accesați inventarul. Necromanții care au nevoie de anumite obiecte pentru a-și activa spell-urile nu o mai pot face fără a se periclita. Trebuie să aveți grijă ca meniurile la care personajele au acces rapid să fie dotate folositor. Controlați din când în când și meniurile de muniție a armelor cu rază lungă de acțiune, pentru a nu avea parte de surprize neplăcute.

## Quests

Trebuie să accept toate quest-urile?

Unele misiuni importante, ca de exemplu ajutorul dat în eliberarea burgului Naliaei, sunt limitate în timp. Dacă acceptați multe misiuni de acest fel, riscați să vă încurcați și în acest caz nu o duceți la bun sfârșit.

Nu reușesc nicicum să înving anumiți adversari.

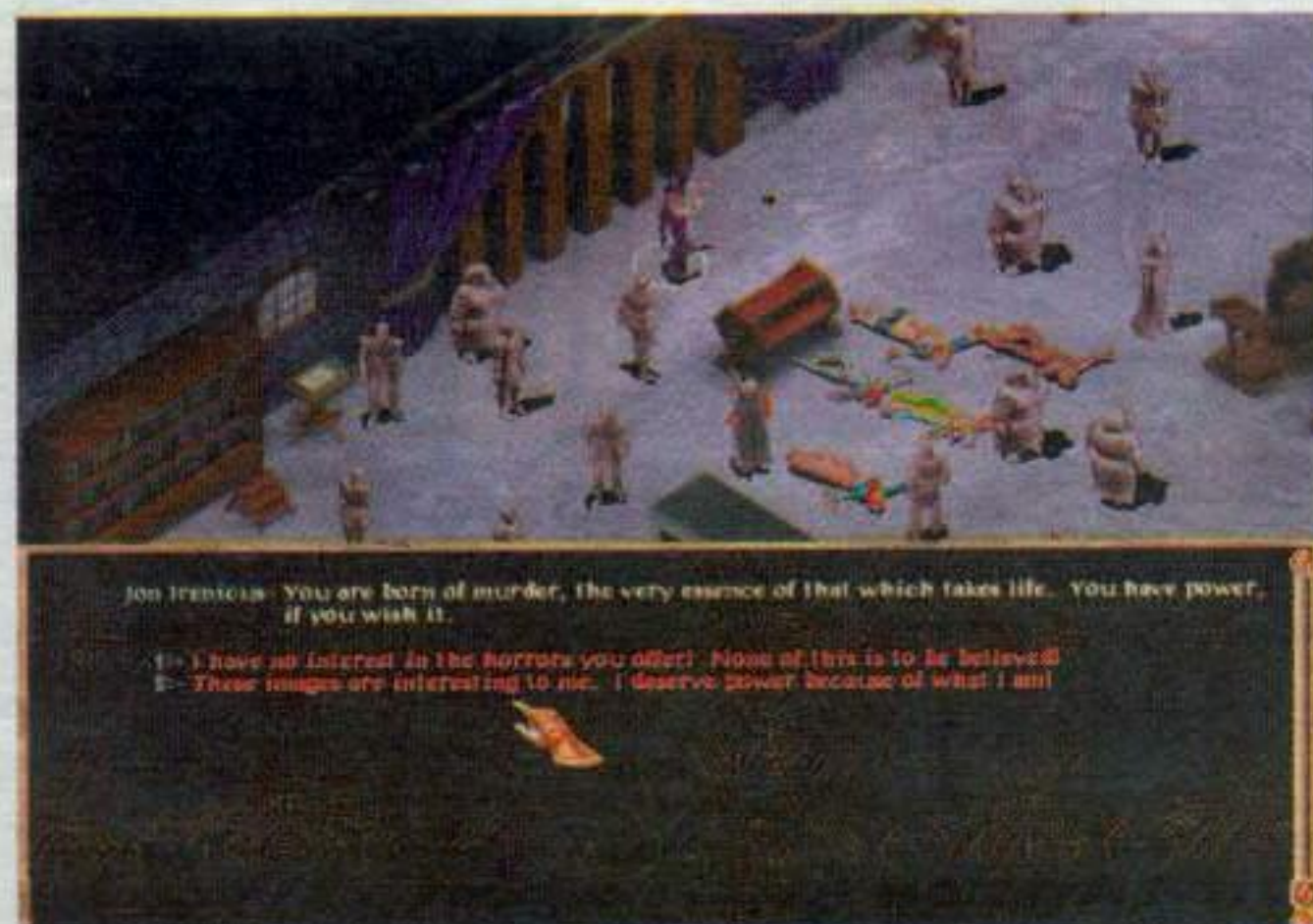
Se mai întâmplă să întâlniți prea repede adversarii în unele părți ale

## Salvarea

Veți face față jocului mult mai ușor, dacă adoptați strategia de salvare potrivită.

*Baldur's Gate 2* are un mare avantaj față de versiunea originală Pen-and-Paper, și anume posibilitatea de a salva continuu. Și, pentru că multe rezultate sunt hotărâte de anumite detalii de fundal, de exemplu apartenența la o rasă, obișnuți-vă să salvați neapărat în următoarele situații:

- după o luptă victorioasă
- înainte să faceți popas
- înainte de a pătrunde într-o altă zonă
- înainte de a programa ascensiunea de nivel a unui personaj
- la obținerea unui rezultat satisfăcător, după modificarea nivelului
- înainte de a încerca să copiați un spell
- înaintea unui dialog cu un NPC
- înainte de a încerca să descuiați un lacăt sau de a dezamorsa o cursă.



**PROBLEME DE CONȘTIINȚĂ** După întrebările din vis trebuie să vă hotărâți dacă în continuare veți urma calea bună sau pe cea rea.



**FOC ȘI PUCIOASĂ** Trupa noastră a cam încurcat-o. Prima întâlnire cu lumina se termină cu o catastrofă.

menajați echipa înaintea campaniilor grele, pentru ca ea să-și poată întrebuința toate calitățile și să fie pregătită de luptă. Anumite creaturi, de exemplu trollii, nu pot fi exterminate decât cu foc sau acid. Folosiți pentru început armele convenționale; după ce trolul e doborât, ajunge să-l străpungeți cu o săgeată de foc sau să folosiți spell-urile corespunzătoare.



**MANEVRE DE SUSTRAGERE** Trupa atrage niște creaturi în încăpere. Aproape fără să mișcați un deget, ați eliminat toți adversarii și puteți merge liniștit mai departe.



## Magie

Că începător, la ce trebuie să fii atent în sistemul magiei?

Dacă nu cunoașteți încă sistemul AD&D, probabil că veți fi depășit de sistemul magic. Începătorilor le este recomandată pentru început folosirea spell-urilor ce necesită un timp de invocare mai scurt, de exemplu Chromatic Orb sau Magic Missile. În general, spell-urile necesare sunt tot mai complexe pe măsură ce avansează jocul. De exemplu, se începe cu cele a căror țintă este o persoană sau un monstru și se ajunge la fixarea țintei asupra unui anumit punct de relief. Pentru a folosi spell-urile ce necesită un timp de invocare mai îndelungat sau pe cele ce au efect în plan, aveți nevoie de un timing bun și de acțiune strategică. De exemplu, dacă sunteți descoperit de inamic, este dificil să activați spell-ul Entangle asupra tuturor adversarilor, pentru că sunt în mișcare.

Cum să aplic util spell-urile cu efect în plan?

Folosiți-vă de aptitudinile stealth ale hoțului din echipă, pentru a cerceta zona. Dacă descoperă vreun inamic, puteți să vă dotați un personaj necromant din respectivul loc cu spell-ul necesar. O altă metodă este distragerea atenției cu ajutorul unor creaturi magice, pe care să le folosiți drept paravan. Adversarii se vor năpusti asupra monștrilor dumneavoastră, ceea ce vă va da timpul necesar pentru a activa spell-ul cu efect în plan.

Merită să combin spell-urile?

Neapărat. Astfel, la nivelul cinci puteți distruge adversarul orbindu-l prin Chromatic Orb și activând apoi Stinking Cloud. Vă ajută și dotarea camarazilor cu mai multe spell-uri. Un războinic dotat cu Haste, Strength și Barkskin, de exemplu, face adversarul bucățele în câteva clipe.

Ce trebuie să știu în legătură cu ținta și raza de acțiune a spell-ului?

Înainte de a folosi un spell, este bine de știut dacă îl afectează doar pe inamic sau pe toți cei de

față. Nimic nu e mai neplăcut decât să-ți lichidezi proprii oameni printr-un Stinking Cloud sau Entangle. Întipăriți-vă deci bine în minte caracteristicile spell-urilor. Cel mai bine e să faceți în câmp deschis câteva exerciții de probă a diverselor spell-uri, pentru a le cunoaște raza de acțiune.

Armele și spell-urile mele nu funcționează. Unde greșesc?

Fiți tot timpul cu ochii pe bara de informații. Puteți afla de acolo dacă o armă sau un spell a produs daune sau nu. Încercați să dotați cu obiecte din cele mai deosebite meniurile cu arme ale grupului. Dacă spell-urile alese de dumneavoastră rămân fără efect, încărcați mai bine ultima fază a jocului, căutați-vă alte spell-uri și faceți un popas, pentru a le observa.

## Personaje noi în grup

Pot accepta noii membri așa cum sunt?

Faceți-vă timp pentru a observa cu atenție echipamentul și spell-urile NPC-urilor. De multe ori,



**BURN, BABY, BURN** În primele bătălii, Agannazar's Scorcher este un spell ce se execută rapid și eficient.



**CURS DE CROȘETAT** Monștrii aliați distrag atenția trollilor, iar grupul dvs. stă în afara razei de acțiune a spell-ului. Victoria devine astfel floare la ureche.



**MAȘINAȚII** Simplificați lupta cu mephiții săcăitori decuplând laserul cu ajutorul întrerupătorului.



**FENTAT** După ce ați dezactivat scutul ce-l protejea pe Cambios, îl puteți executa cu câteva lovituri de spadă.



**MOBILAT CU GUST** Când jefuiți camera lui Elisimes, se activează o alarmă. La plecare trebuie să vă confrunțați cu golemi.

personajul dispune de îmbunătățiri pentru care

**Începe aventura**

**Quest: Eliberarea lui Jaheira și Minsk**

Cum îmi eliberez prizonierii?

Cele două cuști nu sunt chiar atât ușor de deschis. Pentru a o elibera pe Jaheira, nu trebuie decât să luați cheia aflată pe masa din camera alăturată. Jailkeeper-ul Golem este inofensiv. La eliberarea lui Minsk trebuie să dați însă dovadă de mai multă abilitate: trebuie să-l jigniți sau să-i spuneți de mai multe ori că nu găsiți cheia cuștii. Se va enerva și va găsi forța necesară de a-și fărâma celula cu propriile puteri.

Pot decupla generatorul acela ciudat de fulgere?

În încăperea cu aparatul de cristal și mephiți trebuie să cuplați întrerupătorul. Astfel, fulgerele vor înceta și vă veți descurca mai ușor cu mephit-ul.

**Quest: Găsiți Activation**

Ce să fac când ajung la Savage Golem?

**Stone și eliberați-l pe Rielev**

Căutați Savage Golem-ul în camera rotundă. Spuneți-i că sunteți stăpânul lui și ordonați-i să treacă la treabă. Pentru a vă da ascultare, are nevoie de Activation Stone, care se găsește în încăperea situată la nord de golem. Acolo vorbiți cu Rielev și mergeți cu celula energetică în hala sudică, unde se află rezervoarele. Puteți activa acolo alte patru creaturi, de la care veți culege informații prețioase.

Cum să-l înving pe Cambion în propria-i încăpere?

În partea nord-vestică a temniței îl întâlniți pe Cambion, care este înfășurat într-o pavază protectoare. Scutul poate fi dezactivat pur și simplu cu ajutorul întrerupătorului, după care nu mai e greu să câștigați bătălia.

**Quest: Ajutați Driadele**

Cum să le ajut pe Driade?

În partea nord-vestică a hărții veți găsi trei driade

captive. Oferiți-le ajutorul. Ghindele le puteți păstra dacă în momentul plecării camarazii săi malefici.

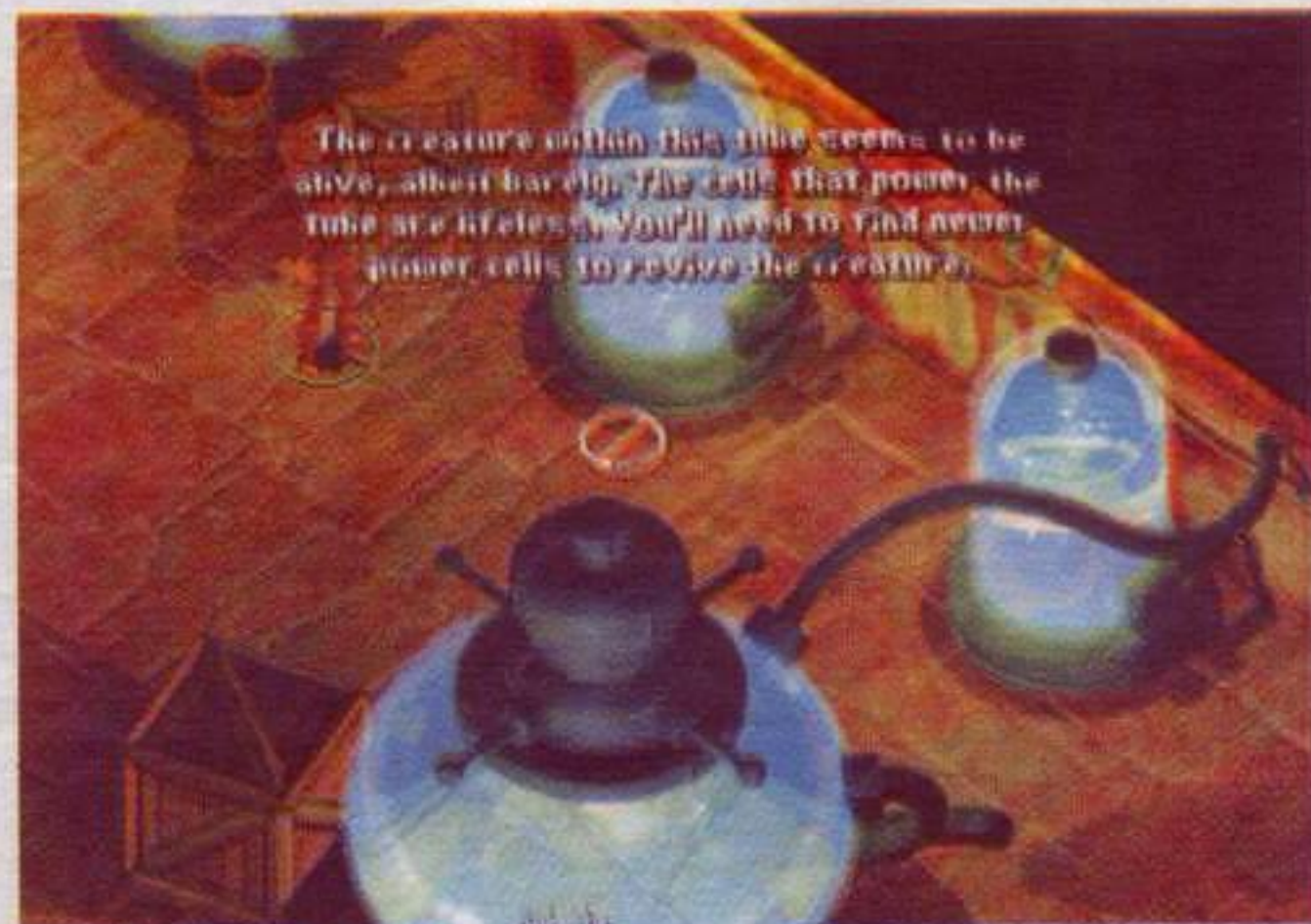
Trebuie neapărat să cercetați dormitorul lui Elisimes, situat la sud de driade, dar atenție la nenumăratele curse ce împânzesc încăperea. Înăuntru găsiți obiecte prețioase. Luați neapărat cheia porții cu dumneavoastră. Tot aici găsiți o primă bucată dintr-o spadă magică, Equalizer Jewel. Mai târziu veți cunoaște un pitic pe nume Cromwell, care vă va asambla spada. Întoarceți-vă împreună cu Air Elemental Statue la poarta încuiată din apropierea depozitului, pentru a începe noua misiune.

Merită cercetată încăperea lui Elisimes?

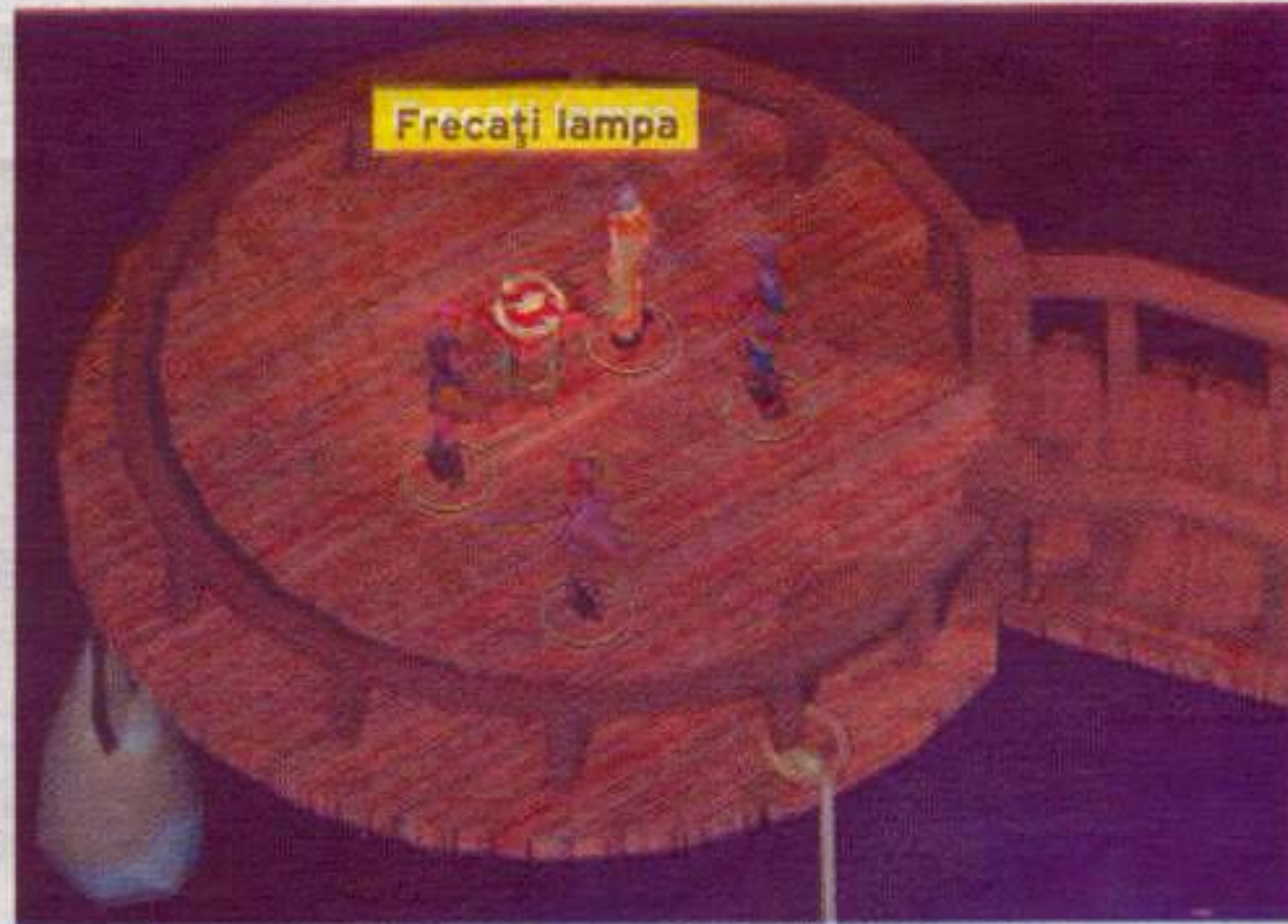
**Quest: Ajutați geniul**

După ce ați dialogat cu geniul, întoarceți-vă la driade, iar ele vă vor da sticla potrivită pentru spirit. Drept răsplată veți

Unde este sticla geniului?



**PUȘI LA SARAMURĂ** Sărmanele creaturi pot fi readuse la viață cu ajutorul celei energetice a lui Rielev, iar dumneavoastră căpătați astfel niște informații.



**LAMPA LUI ALADIN** Pentru a vorbi cu geniul, trebuie să frecați lampa de pe pedestal întocmai ca în poveste.



**DEZAMORSAREA CURSELOR** Pe partea laterală a gangului se găsesc colonadele de piatră, de unde puteți dezamorsa cursele cu ajutorul Wand Key-urilor.

Ce mă așteaptă în spatele porții?

primi o spadă bună (Sword of Chaos, daune de bază 1 D10+2).

Dacă ați pătruns pe poarta de la nord de driade, grupului dumneavoastră i se alătură un nou personaj, pe nume Yoshimo. Cea mai periculoasă este partea cu cursele ascunse în podeaua dinaintea statuii zeilor. Arătați-vă scurt dușmanului și apoi fugiți-i din drum. Creaturile nătăflețe vă urmăresc și calcă în propriile curse. După aceea puteți dezactiva cursele cu Wand Key.

Unde găsesc wand key-urile?

Obțineți Frozen Key-ul după ce îl învingeți pe Otyugh, iar Lightning Key-ul îl găsiți în camera cu șemineu. Restul key-urilor le găsiți în partea cu canalizarea (Fire-, Missiles-, Cloudkill și Summoning Key-urile). Căutați și în zona statuii zeilor și veți descoperi un Ring of Protection.

Eliberați-l pe Frennedan!

**Eliberați-l pe Frennedan**

Ajutați-l pe captivul Frennedan. Cheia salvatoare o găsiți în anticamera celulei sale. Atenție însă, după scurt timp Frennedan se arată a fi de fapt un monstru, cu care trebuie să vă luptați. Veți fi despăgubit cu puncte de experiență.

De ce e interzis spell-ul?

**Orașul Athkatla**

Ar fi bine să evitați folosirea spell-urilor în timpul luptelor din oraș. Nu veți fi avertizat decât o singură dată. Cine e curios poate "vrăji" în continuare, dar e indicat să salveze înainte! Dacă nu folosiți spell-urile și aveți probleme cu jafurile generate din

Ce trebuie să fac mai întâi în Athkatla?

greșeală, reduceți pur și simplu gradul de dificultate al jocului. După aceea nu veți mai avea de luptat decât în afara orașului și veți putea acționa cu spells după pofta inimii. Interdicția nu e valabilă pentru interiorul clădirilor și pentru City Gate (poarta orașului). Aici aveți dreptul la spell.

După ce a părăsit canalizarea, grupul dumneavoastră trebuie să renunțe întâi la Imoen. Echipamentul ei rămâne însă în urmă și vi-l puteți însuși. Faceți puțin negoț pentru a vă îmbunătăți echipamentul. Primele două misiuni le veți primi când veți ajunge la cortul de circ. O observație privind Adventure Mart: cu cât avansează jocul, cu atât mai diversă e oferta magazinului, așa că vizitați-l din când în când.

**Quest: Găsiți-o pe mama copilului și percheziționați circul**

Ce mă așteaptă în circ?

Vorbiți cu băiețelul ce-și caută mama, iar mai apoi cu paznicul de la intrarea în cort. După ce pătrundeți în cort, geniul vă va testa cu o șaradă. Răspunsul corect este cel de-al treilea.

Sunt toți monștrii rivali? Cum îl înving pe Kalah?

Nu atacați chiar tot ce pare monstru și se găsește în cort. Vorbiți cu Aerie și oferiți-i ajutor. Pentru lupta cu Kalah trebuie ca măcar unul dintre eroii dumneavoastră să fie dotat cu Dispel Magic. Concentrați-vă în primul rând atacul asupra lui Earth Elemental și imobilizați-l pe Kalh pe cât posibil (de



**ÎN SALA ROTUNDĂ** În sala rotundă vă ocupați întâi de Kalah și de Earth Elemental. Quayle nu este monstru!

Nu mai am ce face în partea de start din Athkatla. Unde să merg?

exemplu, printr-un Chromatic Orb de nivel 5). Quayle trebuie să rămână neapărat în viață, căci este unchiul Aeriei. Drept mulțumire pentru salvare, o puteți integra pe Aerie în trupa dumneavoastră. Ca obiecte valoroase, se remarcă Ring of Human Influence (menține nivelul permanent la 18) și Girdle of Piercing (+3 bonus împotriva daunelor prin arms piercing).

Intrați în mahalalele orașului și acceptați propunerea lui Gaelan Byles. Înainte de a părăsi casa lui Arledrian, puteți jefui cutiile de la etajul întâi. Aveți grijă însă la capcanele cu care sunt prevăzute cutiile. Căutați-l și pe Storekep, întrucât are marfă bună.

Cum ajung la prima mare misiune?

Lăsați-vă condus în următoarea zonă a orașului de către tânărul Brus. Pe Nalia o întâlniți în Cooper Coronet. Dacă o ajutați, aveți posibilitatea de a o integra grupului dumneavoastră.

Stefan Weiß  
t.a. Mihele Horia



**GHICI GHICITOAREA MEA...** Dacă preferați să găsiți singur soluția ghicitorii și vă place să calculați în minte, mai bine nu priviți screen shot-ul.



**CIUPIT** După discuția cu Arledrian, vă puteți lungi puțin degetele, pentru a șterpeli câteva obiecte drăguțe.



# C&C: Red Alert 2

Vechiul conflict dintre Rusia și Occident atinge din nou apogeul în *Command & Conquer: Red Alert 2*. Am intrat pentru dvs. în acest război și am realizat hărțile detaliate a 23 de misiuni. Cine a mai jucat C&C va termina campaniile ca învingător, fără mari dificultăți.



**EXPLOZIV** Acordați o atenție sporită butoaielor de petrol, aparent inofensive. Dacă trageți în ele, toate obiectele apropiate sar în aer.



**O TRUPĂ PUTERNICĂ** GI-urile sunt extrem de puternice și se pot măsura chiar și cu blindatele. Acest pod este perfect apărat.







### ALIAȚII MISIUNEA 5

TIP: În această bază nu veți putea trece pe lângă turnul Tesla. Folosiți unitățile capturate.



Unități captivate

Siloz de rachete

Siloz de rachete

2 cutii

Bază rusească

Avion cu supraviețuitori

Start

Tip: Feriți-vă de butoaiile din apropierea emițătoarelor Tesla. Dacă țintiți în butoaii, acestea vor face pagube impresionante. Cu această tactică puteți elimina baza și distruge rachetele.

Supraviețuitori

Cutie



### ALIAȚII MISIUNEA 9

**2** Bază aviatică

**1** Luptători pentru libertate

**3** Butoaie

**4**

Start

1. Eliberați luptătorii. Ocupați casele.
2. Ocupați și păziți baza.
3. Aduceți aici trupele SEALS și blindatele. Trageți în butoaie.
4. Pătrundeți în bază cu inginerii și cu luptătorii SEALS. Ocupați ferma. Construiți turnuri Tesla.

### ALIAȚII MISIUNEA 10

1. Aduceți vehiculul de construcție la laborator. Construiți rafinăria.
2. Duceți blindatele Stealth spre baza încă germană. Puteți afecta construcția bazei rusești (cu un adversar mai puțin).
3. Ocupați rafinăria și păziți-o.

Păziți bine baza principală și laboratorul lui Einstein. Când sunteți destul de puternic, atacați adversarii unul câte unul.

Clădire Tech

Laboratorul lui Einstein

**1**

Bază rusă

Bază rusă

Bază rusă

**2**

Bază centrală

Rafinărie aproape distrusă



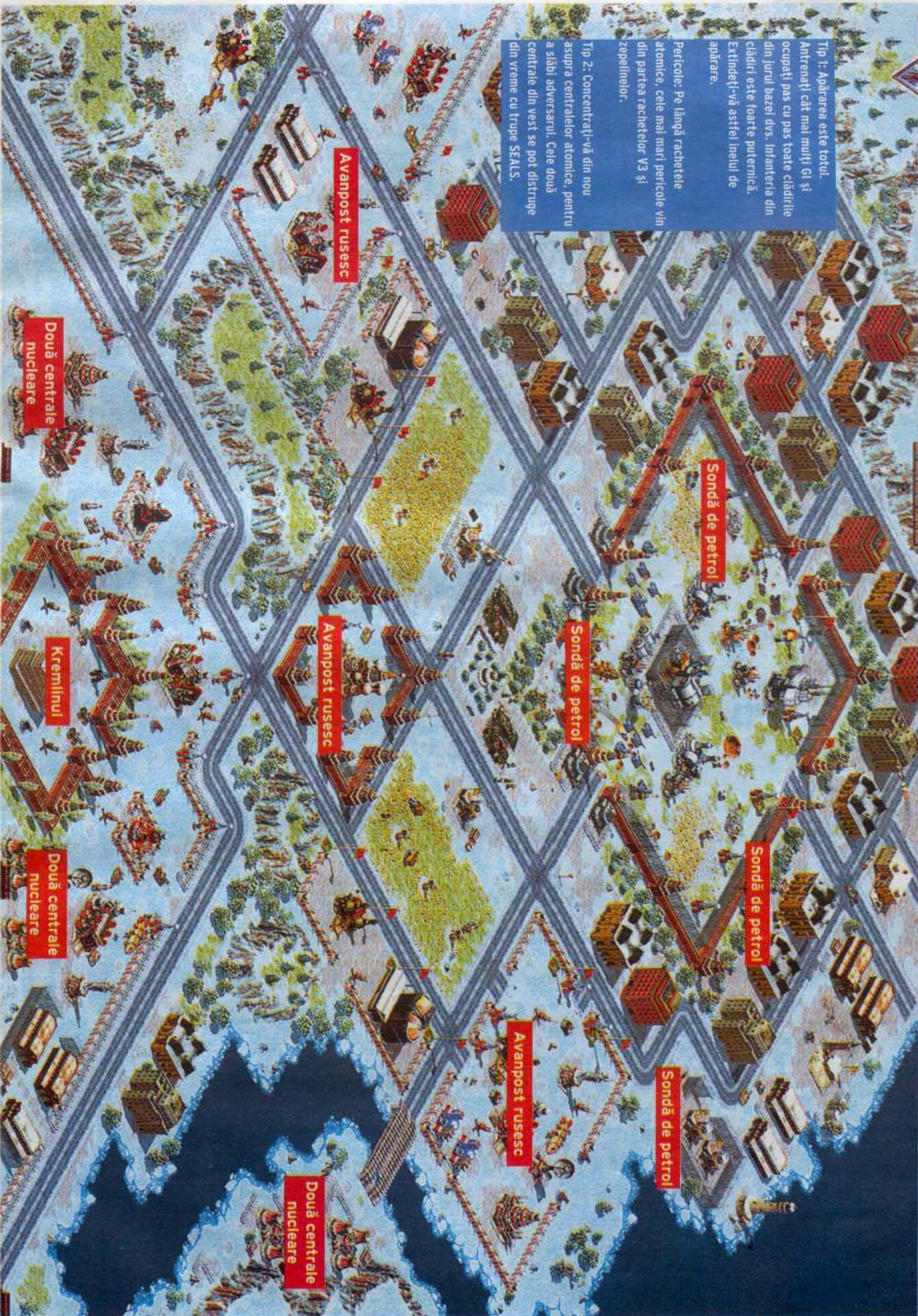
ALIAȚII MISIUNEA 11



1. Aici debarcă primii adversari. Câteva turnuri Prisma îngreunează acest atac.
2. Ținta celui de-al doilea atac este această rafinărie. Construiți turnuri Prisma și culburi MG.
3. Ocupați sondele de petrol. Și aici trebuie să consolidați apărarea.

Adversarul atacă mereu, din toate direcțiile. Construiți multe culburi MG, turnuri Prisma și posturi Patriot. Urmăriți neapărat coasta sudică. Adversarul atacă mai ales cu nave de război. Întâmpinați-le din timp.

Pentru un atac de succes trebuie să vă ocupați de cele două centrale nucleare. Teleportați trupe la centrala estică și lansați în același timp un atac de pe trei-patru portavioane asupra centralei mijlocii. Adversarul rămâne astfel fără energie și puteți iniția ultima lovitură.



**Tip 1:** Apărarea este totul. Antrenați cât mai mulți GI și ocupați pas cu pas toate clădirile din jurul bazei dvs. Infanteria din clădiri este foarte puternică. Extindeți-vă astfel inelul de apărare.

**Pericole:** Pe lângă rachetele atomice, cele mai mari pericole vin din partea rachetelor V3 și zepelinelor.

**Tip 2:** Concentrați-vă din nou asupra centrelor atomice, pentru a slăbi adversarul. Cele două centrale din vest se pot distruge din vreme cu trupe SEALs.

Avanpost rusesc

Sondă de petrol

Două centrale nucleare

Avanpost rusesc

Sondă de petrol

Kremlinul

Sondă de petrol

Două centrale nucleare

Avanpost rusesc

Sondă de petrol

Două centrale nucleare



SOVIETICII MISIUNEA 1











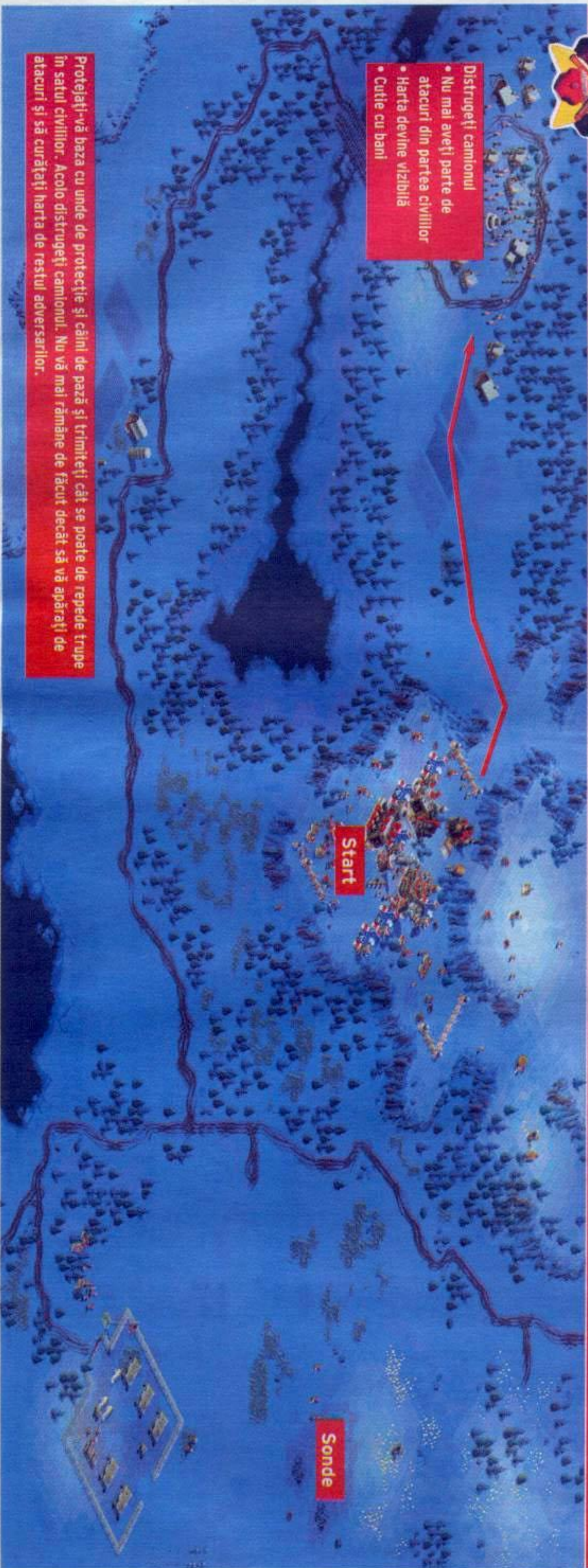
### SOVIETICII MISIUNEA 6

1. Eliminați vasele care patrulază în vest și est.
2. Dacă circulați cu submarin, nu puteți localiza turnurile de apărare ale aliaților. Îndată ce vasele sunt distruse, ați câștigat.



### SOVIETICII MISIUNEA 7

- Distrugeți camionul**
- Nu mai aveți parte de atacuri din partea civililor
  - Harta devine vizibilă
  - Căute cu bani



**Protejați-vă baza cu unde de protecție și câini de pază și trimiteți cât se poate de repede trupe în satul civililor. Acolo distrugeți camionul. Nu vă mai rămâne de făcut decât să vă apărați de atacuri și să curățați harta de restul adversarilor.**





**SOVIETICII MISIUNEA 10**

**Controlul meteo**

1. Înainte de a putea avansa spre clădirea Tech, eliminați cu nave de război adversarii de pe coaste. Rachetele au o rază suficient de mare de acțiune cât să nu fie lovite navele de adversarii de pe țărm. Nu uitați să vă întăriți baza.
2. Ocupați baza și clădirea Tech și avansați de aici spre baza din nord-vest.
3. Atacați țărmurile din răsărit. Concentrați-vă întâi asupra centralelor și anihilați apoi controlul meteo.

**Ocupați clădirile Tech**

**1**  
**Eliberați coastele cu vase de război.**

**Ridicați baza a doua.**

**Start**

**Navă de război**



**SOVIETICII MISIUNEA 11**

Uzină

Kremlinul (Yuri)

3

Cutie

Cutie

Cutie

Uzină

2

Ocupați centralele.  
Construiți sisteme de  
apărare.

1

Start

Aeroport

1. Ocupați centralele din nord-est și ridicați sisteme de apărare. Trupele care atacă regulat nu se vor mai putea apropia de baza dvs.
2. Avansați spre prima bază. Nu uitați să luați cu dvs. unități Tesla și câini de pază împotriva trupelor Psycho.
3. Baza centrală mișună de trupe Psycho. Fie distrugeți uzina, iar apoi cazărmile în vest și est, fie atacați direct Kremlinul.

# Cultures

Însoțiți vikingii disperați în căutarea celor 12 pietre ale pierdute soarelui

**Dacă vikingii dvs. cer constant hrană, sunt tot timpul prost dispuși și pierd fiecare luptă, nu disperați! Vă arătăm ce puteți face pentru a evita situații de acest tip.**

## Procurarea hranei și a materiilor prime

Care hrană se poate procura cel mai repede?

Cercetați împrejurimile și orientați-vă în funcție de hrana disponibilă. Pentru început, cele mai bune sunt corturile de pescari și vânători, precum și fermele de fructe. Produsele lor nu necesită prelucrare și se pot ingera imediat, ceea ce înseamnă că se economisește o grămadă de timp. Situația este diferită la cereale. Grâul trebuie întâi dus la moară, iar făina trebuie să ajungă la brutărie, pentru a se coace pâinea. Ocupați-vă de aceasta doar mai târziu, când producția de carne și pește se desfășoară ritmic.

De ce în jurul curții țăranelui nu crește grâu?

Fermierii nu pot să semene decât pe sol fertil. Căutați pășuni, care strălucesc într-o culoare verde saturată. Și malul apelor oferă un sol fertil pentru cultivarea grâului. Nu așezați însă în această zonă o gospodărie decât dacă spațiul este suficient pentru a o putea înconjura cu lanuri de grâu. Dacă aceasta este înconjurată doar de nisip sau stepe aride, toate eforturile

Nu ar trebui să construiesc întâi câteva locuințe?

sunt în zadar.

Nu. Ocupați-vă întâi de hrană. E drept că în vapor se găsesc de fiecare dată provizii, însă acestea se epuizează repede. În plus, producția de hrană demarează foarte încet. Gândiți-vă că vikingii pot muri în primul rând din lipsa hranei, și nu din cauza lipsei de case.

Am multe șantiere, însă prea puține clădiri terminate

Înainte de a vă apuca să construiți sălașe pentru vikingi, trebuie să asigurați materialele de construcție necesare. Lemnul este materialul de bază pentru aproape toate clădirile. Mai aveți nevoie de el și pentru diferite obiecte (unelte, mobilier, sulite, arcuri etc.). Totuși, pentru început ajunge un cort de forestier.

## Locuințele

De ce casele pentru mai multe familii sunt mai bune?

Dacă ați pus la punct producția de hrană și extragerea materiilor prime, vă puteți dedica locuințelor. Ideal ar fi să ridicați locuințe pentru două sau trei familii. Familiile care trăiesc în aceeași casă se ajută între ele cu hrană sau obiecte. Ajunge chiar și o singură femeie într-o casă cu mai multe familii. Că e căsătorită sau nu, ea îi aprovizionează pe toți locuitorii casei.

## Copiii, casa, familia

De unde procur lucrători noi?

Dacă asigurați urmașii, puteți pune mâna pe lucrători noi. Îndată ce un bărbat cu locuință și-a găsit o nevastă, aceasta începe să adune alimente în casă, în primul rând pentru a-și hrăni bărbatul, iar în al doilea pentru a asigura proviziile necesare creșterii urmașilor. Îndată ce a adunat cinci unități de alimente, puteți produce un copil (clic dreapta).

Abia mai am provizii de alimente. Care este cauza?

Atâta timp cât producția de alimente se află încă în stadiul de început al dezvoltării, trebuie să vă luați gândul de la copii. Un copil necesită o anumită perioadă pentru a se maturiza și în acest timp epuizează tot atâtea provizii ca un adult, cu diferența că un copil nu lucrează și nici nu procură hrană. Dacă "produceți" prea repede mulți copii, puteți chiar să-i aduceți pe vikingi într-o criză de alimente.

## Obiecte bonus

Au cu adevărat vreo importanță obiecte cum sunt vesela sau uneltele de lemn?

Fără îndoială. Cu uneltele de lemn bărbații sunt în stare să realizeze mai multe produse. Productivitatea poate fi sporită și mai mult cu uneltele de metal, mai bune. Dacă muncitorii mai poartă și încălțări în picioare,



**O SĂMÂNȚĂ CU PRETENȚII** Fermierul are nevoie de sol fertil. Grâul nu crește în stepă.



**CE-ȚI DOREȘTE INIMA** Nevasta aprovizionează casa de două familii cu veselă (mai multă mâncare), mobilă (somn odihnitor) și sticlufe de ulei (religie).



**UNIVERSALI** Sven are deja câteva diplome de maestru. Este tăietor de lemne, făurar și tâmplar în același timp. În funcție de nevoi, el poate livra lemn, unelte și mobilă.



**ECONOMIE** Cu cât aveți mai multe puncte bonus, cu atât e mai mică necesitatea respectivă.

nu vor obosi atât de repede în timpul muncilor de transport. Și mobilele își au rostul lor. Acestea ajută la odihna perfectă a vikingului în timpul somnului. Gândiți-vă și la tacâmuri. Cu acestea, femeile reușesc să facă două mese dintr-una singură.

### Scara carierelor

De ce nu pot face brutar dintr-un civil?

Pentru a practica o anumită meserie, vikingul trebuie mai întâi s-o învețe. Există două posibilități: fie stă pe băncile școlii, fie lucrează până acumulează

destulă experiență. După acestea obține diploma de maestru. Pentru unele meserii, vikingii au nevoie chiar de mai multe diplome; brutarul, de exemplu, trebuie întâi să devină fermier, apoi morar pentru a putea coace pâinea. Atenție, în școală nu se pot studia decât acele meserii pe care un viking le-a dobândit în prealabil prin experiență.

### Puncte bonus

Ce pot face cu punctele bonus?

Dacă un viking obține o diplomă de maestru sau dacă a acumulat destulă

experiență în meseria sa, primește puncte bonus.

Pe acestea le puteți împărți la cele patru necesități elementare; cu cât atribuiți mai multe puncte uneia dintre necesități, cu atât mai rar va fi aceasta resimțită de către viking. Dacă, de exemplu, repartizați puncte libere pe "alimente", el va merge mai rar spre casă să mănânce. Multe puncte la "somn" îl vor face să muncească neobosit. Un viking citit nu trebuie să caute atât de des societatea poporului său. Cu cât are mai multe puncte la "religie", cu atât mai rar trebuie să se roage.

### Centre de producție

Nu am la ce să utilizez atâtea mobilă și pantofi!

Ce poate face un sat cu 40 de mobile? La ce pot folosi 60 de perechi de încălțări? Dacă pentru fiecare clădire prelucrătoare de materii prime desemnați câte un viking, în curând vă veți scufunda în munți de produse în surplus. Nu permiteți să se ajungă până aici.

"Multitasking" este cheia succesului. De exemplu, pregătiți un tăietor de lemne și permiteți-i să evolueze, întâi la meșteșugul uneltelor, apoi la tâmplărie și ca producător de sulite. Aveți grijă ca clădirile să fie apropiate între ele și lăsați vikingul să se asigure din când în când de suficiente resurse de lemn. Îndată ce posedă diploma de maestru, puteți să-l folosiți în sistem de rotație, în funcție de nevoile satului.

De ce are nevoie un centru de producție eficient și de ce trebuie să țin cont?

Întâi ridicați o locuință. Astfel, personajul nu e nevoit să parcurgă o distanță atât de mare când trebuie să doarmă sau să mănânce. În jurul acestei locuințe veți plasa diferitele centre de producție, și acestea ușor accesibile, căci doar astfel producția și transportul se vor derula repede și fără dificultăți. În cele ce urmează aflați care centre sunt cele mai importante și de câți vikingi veți avea nevoie pentru fiecare.

Centre de producție pentru hrană

**Gospodărie țărăneasă, moară, fântână, brutărie, berărie**



Centre de  
producție pentru  
obiecte și arme  
din lemn

### Vikingi necesari: trei

Un viking se ocupă de grâu și îl macină la moară. Brutarul rămâne tot timpul în brutărie. La fel și berarul, care se ocupă doar de producerea berii.

### Căsuța pădurarului, tâmplărie de unelte, atelier de mobilă, atelier de sulite și arcuri

#### Vikingi necesari: 1-2

Atât mobilele, cât și arcurile sunt necesare doar în număr mic. Puneți vikingul să muncească alternativ în atelierele de producție și, eventual, la nevoie mai apălați la unul pentru aprovizionarea cu lemne.

Centru de  
producție pentru  
îmbrăcăminte și  
echipamente

### Cortul pădurarului, croitorie, croitorie de piele, coliba păstorului, țesătorie

#### Vikingi necesari: 1-2

Coliba păstorului și țesătoria nu trebuie să fie ocupate permanent. Nu produceți decât atâtea costume de luptă și armuri de piele câte sunt necesare. În restul timpului vikingul poate produce pantofi sau poate vâna. Eventual mai apălați la un viking care să se ocupe și de procurarea alimentelor.

Centru de  
producție pentru  
un "Allround  
Viking"

### Tabără de extracție a lutului, olărie, carieră de piatră

#### Vikingi necesari: 1

Acest viking nu prea are de



**ON THE HIGHWAY** De-a lungul străzilor, brutarul ajunge repede și comod la apă și la grâu.

Centru de  
producție pentru  
obiecte și arme  
din fier

### Mină de fier, topitorie de fier, atelier de unelte, armuri și arme

#### Vikingi necesari: 1

Aici aveți nevoie de un singur viking capabil, căci de cele mai multe ori armurile și armele nu sunt necesare. În cea mai mare parte, acesta produce unelte de fier, iar în acest scop caută minereu de fier. În plus, mai puteți lucra ocazional cu acest viking și într-o mină de aur.

Nici o unitate de  
producție nu  
funcționează bine.  
Toate căile de  
transport sunt  
înfundate.

În acest caz nu ajută la nimic dacă ridicați căsuțe de lucrători forestieri și începeți să tăiați lemnele; acestea cresc la loc. Dacă doriți să eliberați spațiu pentru clădiri

noi, trebuie să ordonați unui cercetaș să cartografieze pădurea.

## Străzile

Pentru ce am  
nevoie de străzi?

Urmăriți-vă vikingii. Dacă aceștia străbat des același traseu, merită să construiți un drum. Pe acesta se vor deplasa mult mai repede. Sunt străbătute mai ales traseele spre cortul cu resurse sau spre tabăra de bază, pentru a transporta materii prime sau alimente. Țineți cont că pentru fiecare porțiune de drum aveți nevoie de o piatră. Dacă jucați un scenariu sau o campanie în care pietrele abia se găesc, mai bine păstrați-le pentru clădiri importante.

## Comerțul

Ce rol au  
indicatoarele de  
drum?

Indicatoarele îi ajută pe vikingi la orientare. Uneori, vikingii se îndepărtează atât de mult, încât nu mai găsesc drumul înapoi, iar dirijarea acestora în sat este de multe ori complicată. Indicatoarele ajută și la căutarea alimentelor, respectiv a materiilor prime. Dacă selectați un indicator, toate alimentele și materiile prime din apropiere ies în evidență. Vikingul se va ghida apoi după acestea pentru a procura alimente sau materii prime. Dacă face comerț cu alte popoare, indicatoarele ajută comerciantul în găsirea drumului care duce la acestea. Negustorul urmărește fiecare indicator, până se trezește în fața celui alt depozit.



**BINE ORGANIZAT** În gospodăria țaranului se cultivă grâu pentru berărie și pentru moară. Moara produce făina pentru brutărie, iar fântâna aprovizionează cu apă berăria și brutăria.



**DE ORIENTARE** Când le este foame și caută ceva de mâncare, vikingii vor ajunge mai repede la alimente cu ajutorul indicatoarelor.



**BEREA CA ALIMENT** Dotați soldații cu bere. La drum lung nu le va chiorăi atât de repede stomacul.

## Religia

De ce vikingii nu mănâncă ciupercile pe care le adun?

Ciupercile nu servesc ca aliment. În templu, din ciuperci se obține un ulei special, pe care apoi druidul îl aprinde în felinarele din fața caselor. Doar lângă acest așa-numit "foc sfânt" pot vikingii să se roage și să-și satisfacă nevoia de religie. Obținerea uleiului are sens abia dacă vikingii ajung în funcții de rang mai înalt și simt necesitatea religiei.

De ce-mi mor soldații de foame?

Față de ceilalți săteni, soldații nu se aprovizionează singuri cu alimente. Trebuie să le dați comanda de a culege fructe sau de a se servi dintr-un depozit. Nu vă faceți însă griji, căci înainte de a muri de foame soldații vă anunță de câteva ori.

Ce rol are berea?

Dacă le dați soldaților bere pe drum, aceștia se pot hrăni o vreme cu ea. Manevra are sens dacă nu știți cât de departe trebuie să călătorească soldații sau dacă pe drum vor găsi și destulă hrană.

## Război

Ce trebuie să fac pentru a obține dintr-un civil un soldat?

Înainte de a putea recruta în cazarmă vikingi, trebuie întâi să produceți arcuri, săbii, armuri etc. și să le transportați în cazarmă. Utilizați hamali. Cercetați din timp tehnologiile necesare, căci e nevoie de multe ateliere de producție și materii prime. Îndată ce ați depozitat destule arme, puteți să vă dotați vikingii. Și iată soldatul!

Ce sens are avansarea în grad a soldaților?

Există maxim două grade militare. Cu cât rangul este mai mare, cu atât mai tari sunt recruții. Însă toate au un preț. Pentru o unitate și un grad este necesară o unitate de aur. Cu cât veți ajunge mai departe, cu atât mai tari vor fi și adversarii. E bine să vă instruiți soldații până la cel mai înalt grad, pentru că altfel nu veți avea nici o șansă în luptă.

Cum îmi apăr cel mai bine satul?

Urmăriți din ce parte vin adversarii și ridicați în locul respectiv un turn de apărare. În funcție de densitatea atacurilor, se pot ridica și mai multe turnuri, astfel încât fiecare să fie protejat de raza de acțiune a celuilalt. Dacă pe acestea le dotați cu cel puțin doi arcași, nu veți avea surpriza unui inamic în sat. Dacă o clădire rămâne avariata în urma unui atac, trimiteți câțiva constructori la locul cu pricina. Apoi o veți repara.

Când să apelez la arcași?

Pe lângă arc și săgeată, arcașii sunt echipați doar cu o armură ușoară, care asigură doar o protecție minimă. De aceea e bine să evitați luptele corp la corp. Plasați-i mai ales în turnurile de apărare. Întrucât săgețile au o arie mare de acțiune, ele elimină

La ce sunt buni luptătorii cu sabie?

adversarii de la distanță. Arcașii se mai pot utiliza bine în grupuri și ca prim val în atacul asupra unui sat inamic.

Cum atac cel mai bine un sat inamic?

Luptătorii cu sabie sunt mult mai bine protejați de armurile lor de fier decât arcașii. Rezistenții luptători își dovedesc calitățile în luptele corp la corp.

Cum pot învinge cel mai simplu soldații inamici?

Distrugeți întâi turnurile de apărare. Urmăriți civilii adversarului: aceștia încearcă să sară în ajutorul propriilor soldați intrând în turnuri. Plasați arcași la o distanță sigură și încercați să eliminați cât mai mulți civili. Când adversarul începe să-și reconstruiască turnurile, le puteți distruge repede din nou cu o lovitură sau o săgeată.

Trimiteți arcașii înainte, pentru a-i prinde pe adversarii în menghină. Când aceștia sunt deja slăbiți, luptătorii dvs. vor avea o misiune ușoară. Chiar dacă ceva mai complicată, există și o altă tehnică eficientă: atrageți vikingii inamici în apropierea turnurilor de apărare proprii. Aceștia vor alerga astfel spre propriul lor sfârșit.

Silke Menne  
Andrei Ritok-Schotsch

*Mulțumim firmei Funatics pentru sprijinul acordat!*

# UnrealEd 2.0

Un altfel de steguleț: În modul Capture the Flag vă puteți crea o satisfacție deosebită cu hărți complexe

**Clanurile repurtează dueluri de prestigiu în partide Capture the Flag. Vă arătăm de ce trebuie să țineți cont la realizarea hărților pentru modul UT și care sunt greșelile ce trebuie evitate.**

## Capture the Flag

Despre ce este vorba în Capture de Flag (CTF)?

Capture the Flag este un mod al lui *Unreal Tournament*. Membrii a două echipe încearcă să captureze steagul adversarului, pentru a-l aduce în baza proprie. Pentru asta primesc câte un punct dacă propriul steag se mai găsește în bază.

Cum se realizează o hartă pentru Capture the Flag?

Pentru aceasta, în principiu nu e nevoie decât de o hartă la alegere, pe care se plasează steagurile celor două echipe. Avantajos este dacă hărțile respective sunt astfel construite încât cele două baze - cetăți sau nave, de exemplu - să se afle mai mult sau mai puțin la capetele hărții. Țineți cont de acest lucru mai ales dacă doriți să creați în întregime o hartă CTF proprie, fără a transforma pentru aceasta o hartă DeathMatch existentă.

Cum pot semnala apartenența unei baze?

În bazele corespunzătoare, veți asigura semnele distinctive necesare cu motive și culori (de exemplu, lumină albastră în apropierea bazei albastre). Veți găsi texturile corespunzătoare în seturile incluse. În afară de asta, căile dintre baze

Cum trebuie să modific un nivel pentru a-l putea juca în CTF?

trebuie dotate grafic în așa fel încât și jucătorii care încă nu au văzut baza să se poată orienta imediat. Nimic nu e mai enervant pentru un jucător decât să se piardă într-o hartă.

Pentru a putea juca o hartă în modul CTF, în punctele în care se află steagurile trebuie să plasați o FlagBase, pe care o găsiți în Actor Class Browser sub Classes/NavigationPoint. Intrați cu tasta dreaptă a mouse-ului în perspectiva 3D și selectați Add FlagBase Here. Apoi, mai trebuie să mai setați în proprietățile FlagBase-ului echipa căreia îi aparține flagul (0 este echipa roșie, 1 echipa albastră). Trebuie să înzestrați și diferitele puncte PlayerStart prin proprietăți cu culoarea echipei respective, iar dacă e nevoie, să mai faceți mici corecturi ale poziției.

Cum salvez harta sub formă de CTF?

Deschideți browser-ul Actor Class și selectați din Info/GameInfo/Tournament amelInfo/DeathMatch-Plus/TeamGamePlus punctul CTF Game cu un clic stâng. Deschideți apoi cu F6 fereastra pentru Level Properties și selectați din LevelInfo/DefaultGameType butonul Use. Tipul CTF Game selectat înainte va fi preluat acum în spațiul liber.

## Pathnodes

Trebuie să setez PathNode-uri noi la hărțile CTF pe care le-am luat dintr-o hartă DM?

Nu e nevoie. Există însă unele PathNode Actors cu care puteți face ca Boots să devină adversari mai buni. De exemplu, NavigationPoint/AmbushPoint, cu care puteți marca punctele de așteptare sau de Sniper pentru Boots. Dacă doriți ca un adversar cu inteligență artificială să tragă dintr-un asemenea punct, nu trebuie decât să setați în AmbushPoint parametrul bSniping pe True și să măriți mult raza de acțiune (de exemplu, până la 15.000).

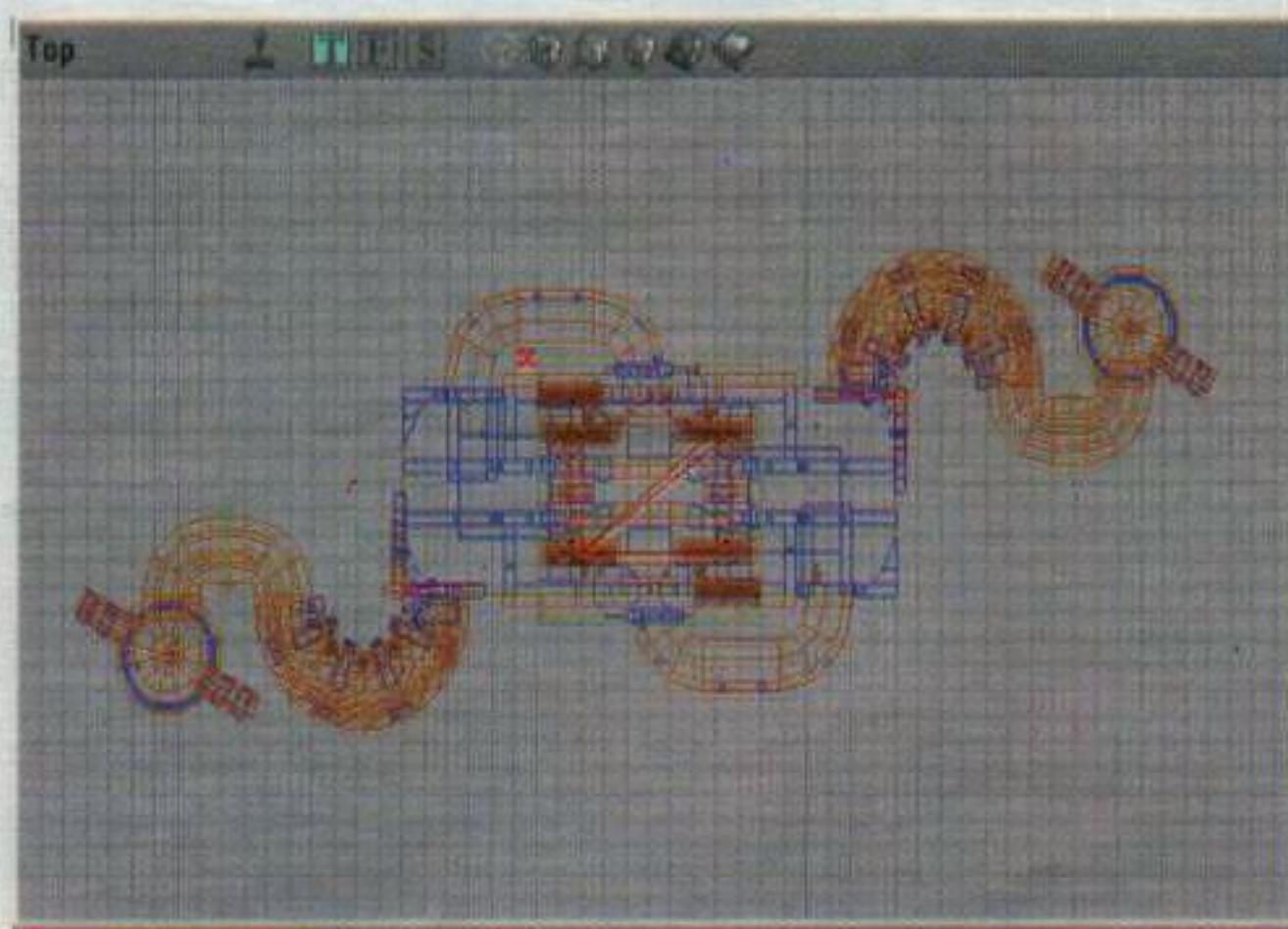
Special pentru CTF există DefensePoint (în NavigationPoint/AmbushPoint). Plasați astfel de puncte în zonele de importanță strategică deosebită, precum poduri sau intrările într-o bază, pentru ca măcar un Boot din echipa proprie să păzească acest punct și să poată întâmpina pe măsură adversarii ce dau năvală.

De ce să mai țin cont?

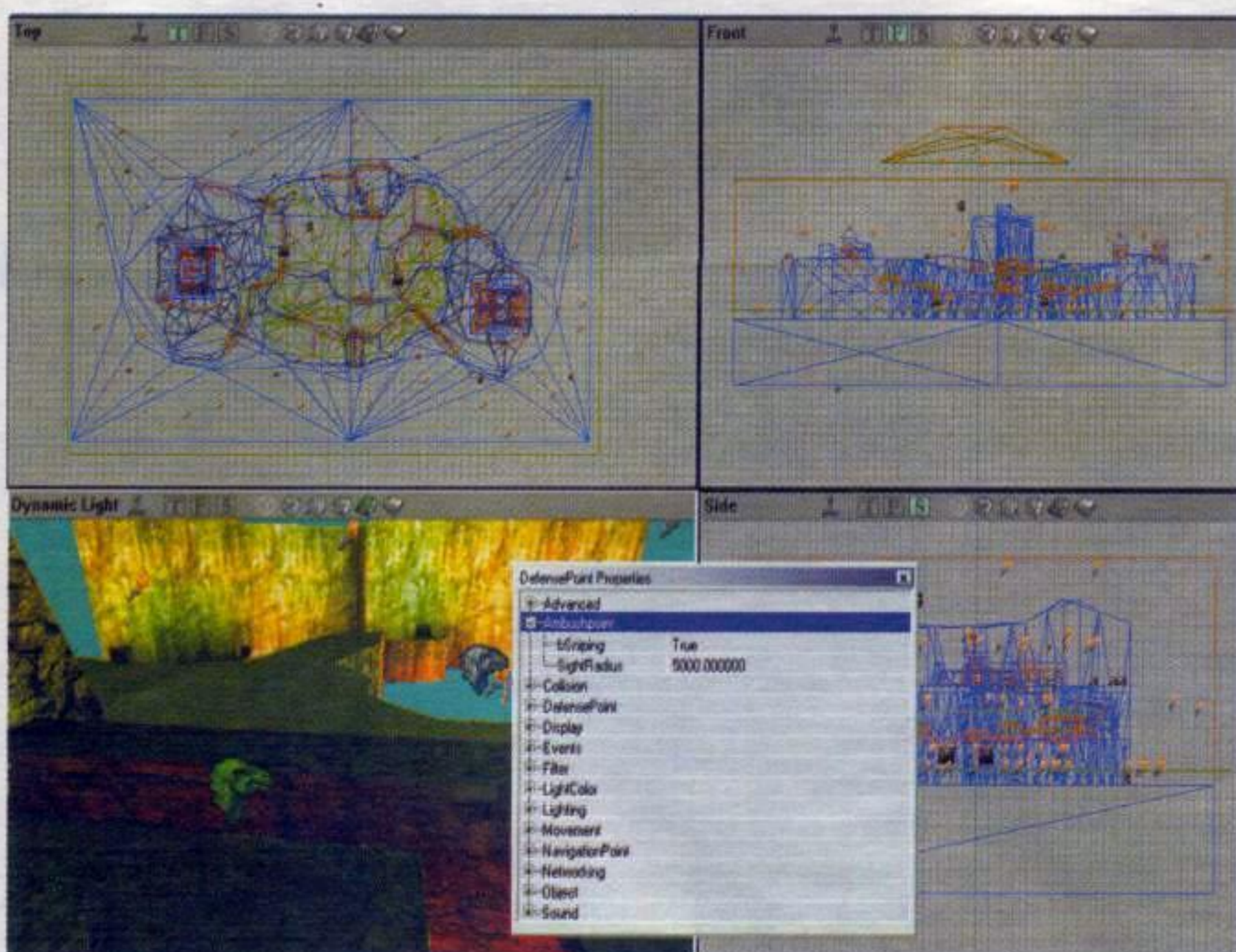
Încercați permanent să realizați drumuri adecvate comportamentului adversarilor umani. Nu uitați că acei Boots care aleargă pe o distanță foarte mare nu sunt adversari, ci doar victime. De aceea, planificați traseele în așa fel încât Botșii să nu străbată căi drepte și să se folosească și de mediu ca acoperire. Acest lucru necesită ceva



**EXEMPLAR** Cam așa ar trebui să arate. Pe această hartă CTF, trecerea de la prieten la inamic se poate recunoaște clar după texturile de pe pereți.



**CLASIC** Pe cât posibil, bazele trebuie să se situeze în capetele diametral opuse ale hărții, ca în imagine.



**PREVĂZĂTOR** DefencePoint-urile sunt păzite de Boots, care opresc adversarul la dorință ca Sniperi. Evident că pozițiile mai ridicate sunt cele mai potrivite pentru aceasta.

timp și testări intensive, la care după fiecare joc trebuie se ajustați fin PathNode-urile. E mult de muncit, dar merită, căci tocmai la hărțile în care ca jucător uman îi așteptați pe Boots cu un SniperRifle, simțiți mult mai multă satisfacție dacă adversarii AI nu se comportă previzibil.

Trasee surprinzătoare

Este recomandabil ca de fiecare dată să integrați și trasee deosebite pentru Boots. Nu numai că veți surprinde în acest fel jucătorul, ci veți oferi și mai multe posibilități tactice. Interes prezintă, de exemplu, traseele care sunt prea riscante pentru adversarii

umani (conductor electric între doi zgârie-nori) sau care nu sunt vizibile ușor (dintr-o grădină se urcă din spate pe o clădire).

Testările intensive sunt extrem de importante

Dacă ați setați PathNode-urile, trebuie neapărat să le testați în detaliu. Chiar dacă traseele sunt redat corect în editor, Boots-ii se agață însă de colțuri sau de trecători prea strâmte. În asemenea situații, e bine dacă modificați doar puțin poziția PathNode-ului respectiv.

### Level Properties

Cum setez Level Properties?

Deschideți cu F6 o fereastră corespunzătoare, unde

puteți face toate schimbările.

Care setări trebuie neapărat făcute?

Pe lângă modul hărții nivelului (descrie la punctul "Cum salvez hartă sub formă CTF?"), trebuie să mai introduceți și următoarele date: autor și adresă e-mail, un screenshot tipic (vezi jos), număr recomandat de jucători, LevelEnterText (se afișează la începutul nivelului), precum și titlul (apare în locul numelui adevărat al fișierului, dacă harta se află pe un server (de exemplu, în loc de CTF Face, pe acest va figura Facing Worlds).

### Realizarea screenshot-ului și integrarea lui

De ce am nevoie de un screenshot?

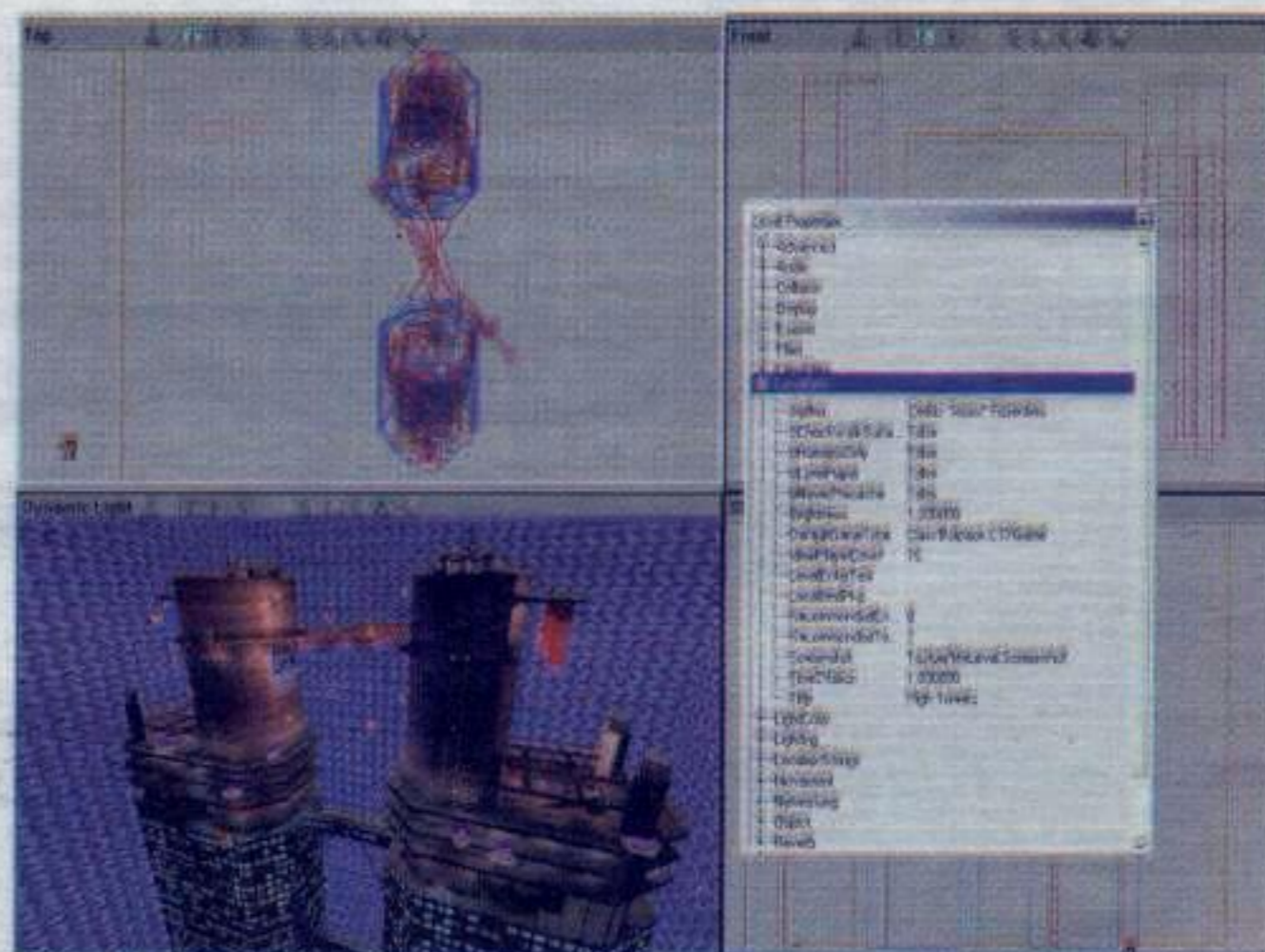
Dacă alegeți o hartă care nu vă este cunoscută, prin intermediul screenshot-ului vă veți face o primă impresie asupra a ceea ce vă așteaptă în joc.

Cum pot să-l fac cel mai bine?

Screenshot-urile din UT se pot face ușor, dacă în timpul jocului apăsați F9. În mod normal, de cele mai multe ori veți avea mereu în imagine ținta și o armă, ceea ce deranjează. Pentru un screenshot bun nu trebuie decât să marcați punctul Play as Spectator din fereastra Options/Player a meniului UT. Acum porniți din nou jocul; ca spectator, vă puteți plimba după bunul plac pe hartă, puteți zbura chiar, lipsind ținta și arma. Căutați-vă acum un punct care exprime cel mai bine atmosfera hărții și apăsați



**ȚINTĂ MOBILĂ** Dacă îi mișcați pe Boots doar pe căi drepte, aceștia nu vor mai fi adversari, ci doar biete victime.



**ȘTIATI UNDE?** În LevelInfo, prin DefaultGameType veți seta harta ca fiind de tip Capture The Flag.

Cum aduc imaginea la formatul potrivit și cum o integrez?

F9. Cu aceasta, în fișierul de sistem al lui *Unreal Tournament* se creează un fișier de imagine corespunzător (format bmp).

Pentru aceasta aveți nevoie de un program obișnuit de grafică, de exemplu Photoshop sau Paint Shop Pro. Screenshot-ul trebuie să aibă formatul de 256x256 pixeli. De cele mai multe ori, imaginea este prea întunecată, de aceea încercați cu funcția corespunzătoare a programului să faceți imaginea mai deschisă sau să o aduceți într-o formă potrivită, prin corectura intensității. După acestea, alegeți porțiunea pregnantă a imaginii sub formă de pătrat prin "Cut". Salvați porțiunea decupată ca fișier diferit și micșorați dimensiunea imaginii la 256x256 pixeli. Dacă după micșorare imaginea devine prea neclară, îmbunătățiți-o cu un filtru de contrast. Modificați schema de culori de la RGB la culorile indicate (256 culori) și salvați-o în format pcx sub numele de screenshot.

Cum integrez screenshot-ul?

Încărcați-vă harta în Unreal Ed și deschideți browser-ul de texturi. În meniul selectați "File" și apoi "Import from PCX...". După aceasta, selectați-vă screenshot-ul. În următoarea fereastră de dialog setați Package-ul "MyLevel". Lăsați opțiunea "Group" liberă și dați ca nume neapărat "MyScreenshot". Apăsând "OK" și screenshot-ul se salvează direct în harta dvs. Dacă doriți să schimbați screenshot-ul, deschideți "MyLevel" în browser-ul de texturi, selectați cu tasta dreaptă screenshot-ul și îndepărtați-l cu "Delete". Acum puteți importa un nou screenshot. Mai trebuie doar să integrați imaginea în Properties. Selectați-vă screenshot-ul în browser-ul de texturi, pentru ca acesta să fie marcat. Deschideți cu F6 fereastra pentru Level Properties și la punctul LevelInfo/Screenshot selectați butonul "Use". În spațiul liber ar trebui să stea

Cum pot verifica dacă screenshotul arată cum trebuie?

de această dată un text corespunzător. Salvați harta.

Porniți UT și alegeți "Start Practice". Dacă acum vă alegeți harta din listă, imaginea trebuie să apară.

### Indicații profesionale de la Smoerble

De ce trebuie să țin cont la plănuirea hărții?

Chiar dacă nu există o rețetă universală pentru mapdesign, dorim să vă oferim unele indicații, pentru a vedea dacă e sau nu nevoie de o planificare a hărții dvs., iar dacă da, în ce măsură depinde de tipul nivelului dvs. Cu cât mai simplu e modul de joc, cu atât aveți mai puțin de lucru (de aceea cele mai simple sunt hărțile DeathMatch, care se desfășoară într-o singură arenă). Ca regulă de fier: cu cât sunt mai complexe posibilitățile jucătorilor, cu atât trebuie să faceți mai multe pregătiri. Nu uitați însă unii parametri de bază pentru crearea fiecărei hărți, fapt pe care îl vom pune în evidență printr-o exemplificare.

Un mic exemplu pentru planificare

Să presupunem că doriți să realizați o hartă CTF pentru 12 până la 16 jucători. În funcție de preferințe, va trebui să se poată alege atât Sniper-ul, cât și shooting-ul frontal. Totul se va petrece sub cerul liber, în curtea unei

Unde încep?

fabrici. În afară de acestea, va fi o hartă de zi, cu toate că hărțile nocturne sunt mai simple, din cauza lipsei orizontului. Mai doriți ca jucătorii să se deplaseze, pe cât posibil, în echipă.

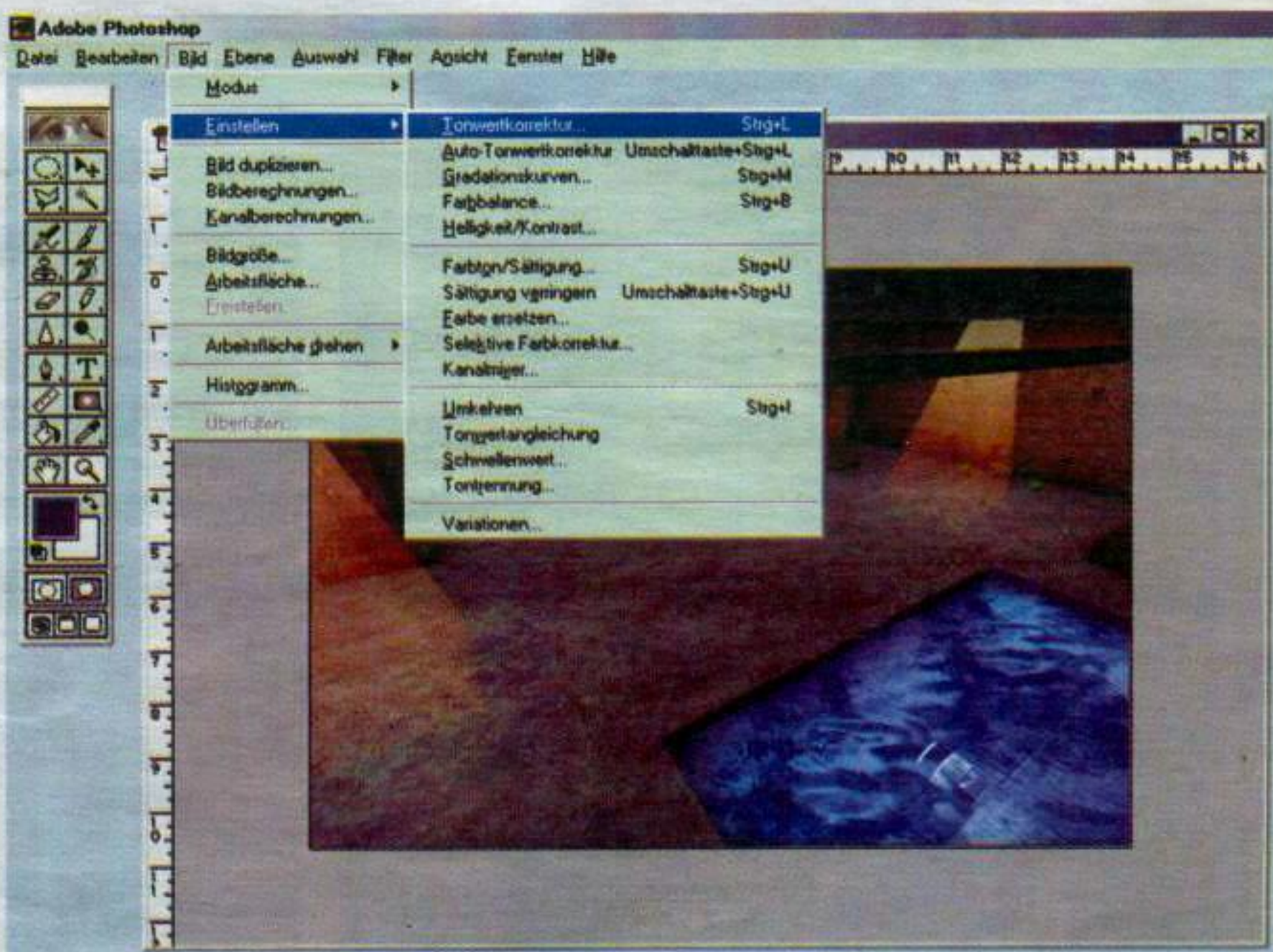
Cum obțin o perspectivă?

Trebuie întâi să vă gândiți la dimensiunile hărții. Cel mai bine este dacă pentru testare construiți o suprafață de bază, pe care o parcurgeți. Astfel vă veți face o imagine asupra dimensiunilor. Aveți grijă ca distanțele dintre steaguri să nu fie prea mari, dar nici nu prea reduse.

Importantă e proporția avantajelor și dezavantajelor

Ca pas următor, vă recomandăm să desenați măcar un plan foarte simplu, pentru a stabili de exemplu bazele. Precizați și traseele aproximative dintre baze. Deoarece doriți să aveți atât Sniperi cât și shooteri, trebuie să plasați cu iscusință clădirile și obstacolele. Porțiunile înguste trebuie să fie în așa fel realizate încât jucătorul să-și poată aștepta victima. Mai trasați pe hartă și unul sau mai multe trasee întortocheate, sau lucruri în care țintașii nu au șanse, dar shooterii au un avantaj clar.

Această planificare este enorm de importantă pentru satisfacția de mai târziu a jocului, căci de pe acum



**ORE SUPLIMENTARE** Deoarece screenshot-urile sunt de multe ori prea întunecoase, se recomandă prelucrarea acestora cu un program de grafică obișnuit (Photoshop sau Paint Shop Pro).

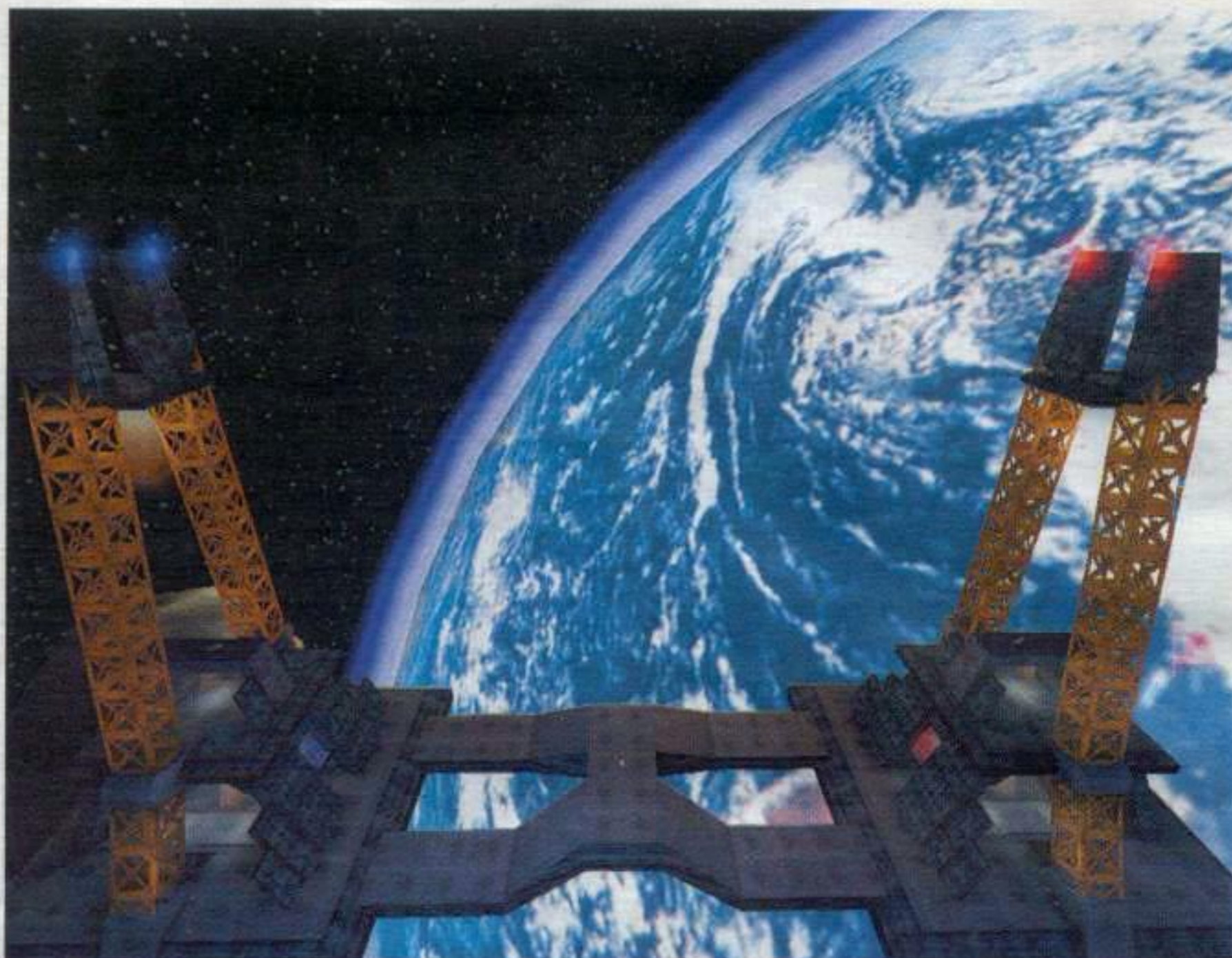
trebuie să vă preocupe echilibrul. Pozițiile Sniperilor trebuie să poată fi și ele atacabile, de exemplu lansând o grenadă cu Flak sau integrând un traseu pe care jucătorul se poate furișa în apropierea Sniperului. Puteți concepe harta în așa fel încât jucătorii să se vadă reciproc din punctele de Sniper. Bineînțeles, există nenumărate posibilități. Puteți să vă dați frâu liber imaginației.

Secvență periculoasă de obstacole

Cu primele schițe v-ați format o perspectivă asupra planului și veți constata că vă mai lipsesc câteva obstacole. Bineînțeles, harta trebuie să arate cât se poate de bine și să conțină obiecte mai originale decât cutii de lemn sau containere. Din acest motiv, e bine să vă gândiți în prealabil ce obstacole s-ar potrivi în scenariul dvs. Acestea nu pot fi prea detaliate, deoarece pot genera probleme de performanță. În practică, s-a dovedit că cea mai bună metodă e în primul rând aceea de a schița sumar obiectele. Vă puteți astfel face imediat o imagine privind dificultatea creării acestora.

Câte trasee sunt necesare?

La o hartă cu așa de mulți jucători e nevoie de cel puțin două sau trei trasee care să ducă spre destinație (deci la baze). Acționați și aici în ordine: planificare, schițare, aprecierea detaliilor. Deoarece realizarea hărților



**ECHILIBRAT** Pe această hartă constructorul a asigurat un raport echilibrat. În timp ce Sniperii acționează din turnuri, între cele două baze jucătorii se luptă corp la corp.

de nivele este un proces dinamic, nu se poate face o planificare exactă, pentru ca apoi să se treacă la construcție. E vorba mai degrabă de un circuit: aveți o idee, planificați în mare implementarea acesteia, faceți o schiță, după care aplicați totul. După aceasta, totul se reia de la început, cu ideea următoare.

Trasee de la început?

E bine să integrați cât mai repede primele trasee ale Boots-ilor, astfel existând avantajul hotărâtor de a putea testa harta deja în stadiile de început.

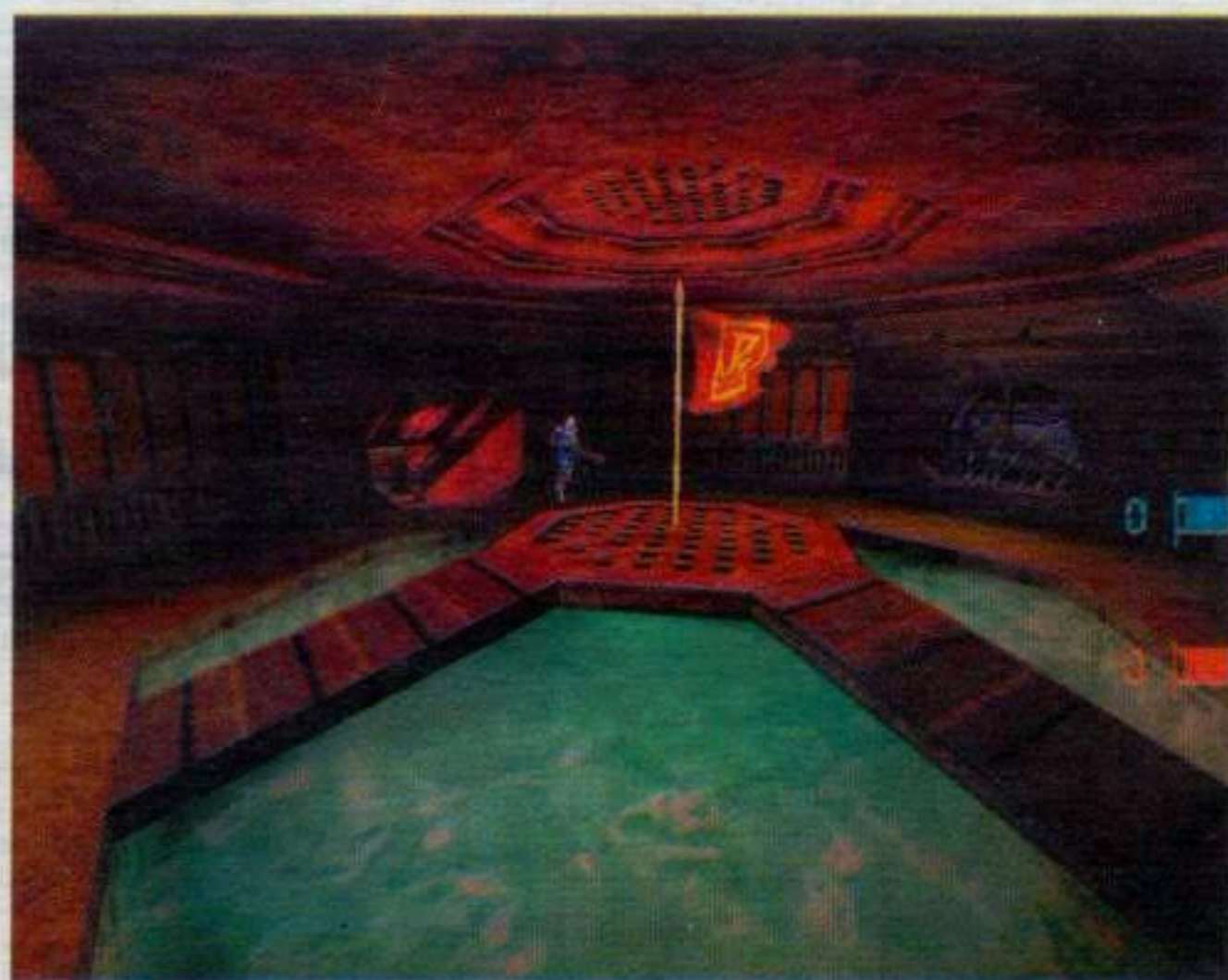
Fiți atenți la greșelile de planificare!

Un ultim, dar important sfat: nu vă eschivați de la o hartă care poate dura zile întregi, dacă există probleme de adaptare a planului. Aceste dificultăți țin de drumul spre profesionism. Multă satisfacție și mult succes!

Michael „Smoerble” Stock/Georg Valtin  
Andrei Ritok-Schotsch



**LIBERĂ ALEGERE** La hărțile pentru mulți jucători trebuie tot timpul să realizați mai multe trasee. Aici soluția este ideală, căile aflându-se pe etaje diferite.



**ORIGINAL** Încercați să vă îmbogățiți harta cu elemente inovative. Aici, de exemplu, accesul la steag a fost îngreunat.

# Cheats & Easteregg's Shorttips & Codes

## Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes

Pentru ca la rulajul pe montaigne russe spaima să atingă o anumită cotă, puteți încerca mai multe trucuri la construirea liniilor.

Plantați cât mai mulți copaci înalți în imediata vecinătate a montaigne russe-ului. Înfigeți copaci cât de mulți și între traseele încrucișate. Gradul de spaimă oferit de tren se poate astfel ridica ușor cu 1 până la 1,5 puncte.

Încă un tip pentru cote mai înalte ale fricii. Ridicați montaigne russe-ul cu o trambulină. Astfel, traseul nu se închide, ci se termină brusc în aer, pentru ca vagoanele să se rostogolească apoi încetișor înapoi.

Sebastian Nisi

Cu următorul tip puteți adăuga proiectelor dvs. salve montaigne russe-uri bune de tot:

Deschideți un nivel în care există deja montaigne russe (Arachnophobia, de exemplu). Deschideți apoi meniul de atracții și selectați "Proiectul pistei". Dacă îi dați atracției un alt nume, veți putea apoi utiliza acest montaigne russe în fiecare nivel.

Nivelul de adrenalină generat de un montaigne russe poate fi ridicat foarte bine și cu un peisaj având o tematică de groază. Construiți pur și simplu pietre funerare, cavouri și schelete în jurul traseului. Acestea au drept consecință creșteri ale cotei spaimei de până la 1,5 puncte.

Jan Jürgensen

## Cultures

În *Cultures* puteți intra într-un nivel secret, în care echipa de la Funatics și de la Joysoft se regăsește ca bandă de vikingi.



**FROM OUTER SPACE** În nivelul bonus, echipa producătorilor de la *Cultures* intră și ea în joc. Aceștia pretind că jocul a fost adus pe Pământ de către extraterestri.

În imaginea de start, selectați tabla de piatră din stânga, în locul în care e sculptată o inimă. Ajungeți astfel în nivelul secret, unde veți constata că jocul *Cultures* nu vine din Vinlanda, ci din spațiul cosmic.

Alexander Raulfs

La începutul fiecărei misiuni, femeile stau cam fără nici o treabă. Această situație poate fi remediată, dacă expediați femeile să cerceteze împrejurimile. Trimiteți-le pur și simplu la marginea externă a câmpului dvs. vizual de pe hartă, pentru a o cerceta pas cu pas.

Peter Correll

## Bundesliga Stars 2001

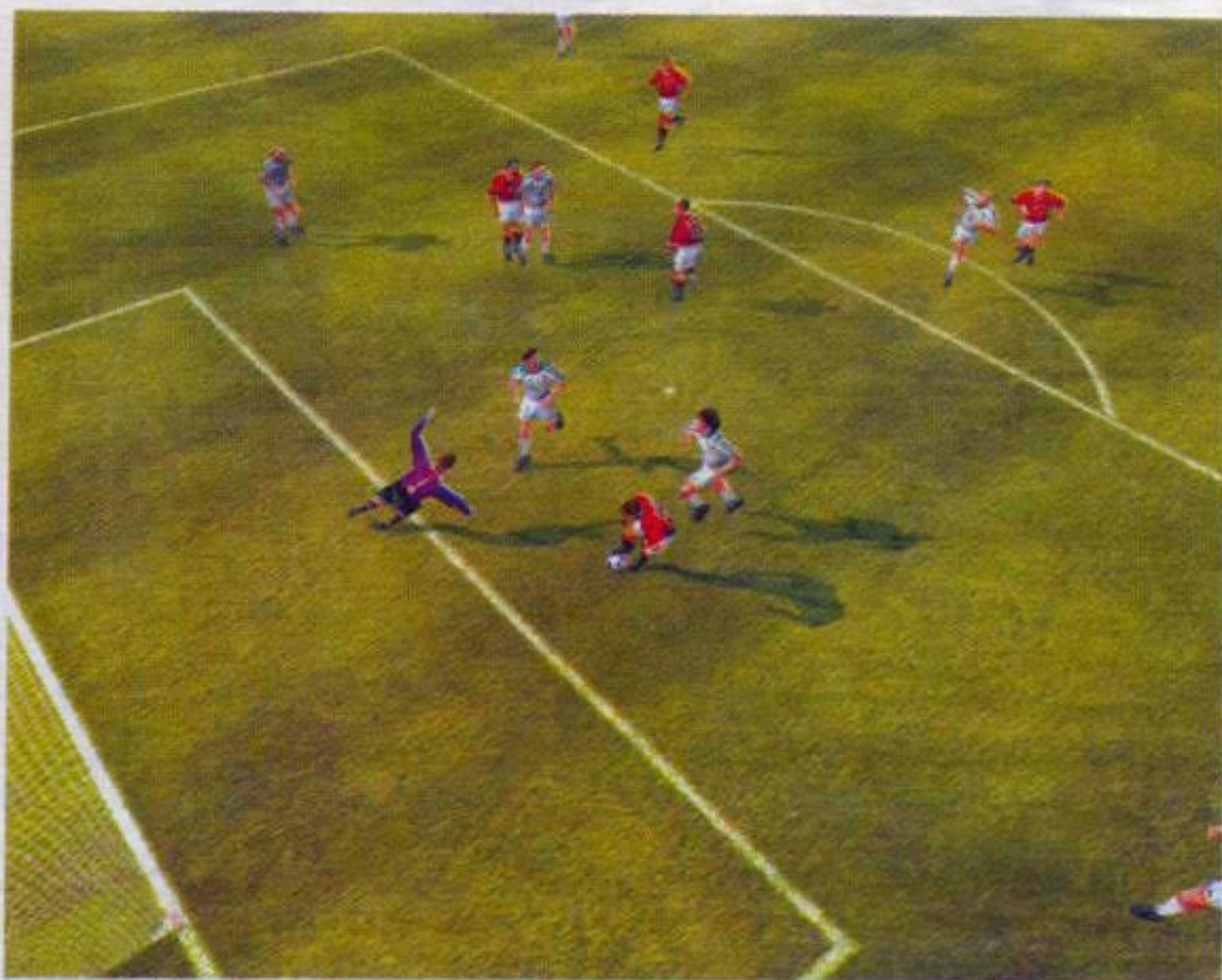
Măriți în primul rând aptitudinile pasive și - ceea ce e deosebit de important mai ales la început - rezistența fizică.

Dacă jucătorul dvs. se află singur în fața portarului, nu

trageți direct pe poartă, ci păcăliți-l. După aceasta puteți trage fără probleme în poartă.

La executarea cornerelor trageți mai ales pe stâlpul apropiat și lăsați jucătorul de acolo să execute o lovitură cu capul sau din voleu. Această metodă are deseori succes.

Pasați cât se poate de des și folosiți toți jucătorii, altfel echipa



**DIN NOU PĂCĂLIT** Cu o manevră scurtă, puteți păcăli portarul, după care puteți trage fără probleme în poarta rămasă goală.

dvs. va fi epuizată în câteva zile, jucând prin urmare tot mai prost.

Folosiți noul element al jocului și anume de a păcăli cu loviturile libere directe. Astfel puteți trimite mingea direct peste zid în poartă.

Marcările le puteți obține cel mai ușor dacă de pe extreme pasați scurt spre centru. La o așezare de 4-3-3 a jucătorilor, în mijloc va aștepta un atacant pentru a duce acțiunea la capăt.

## Grand Prix 3

Pole position fără calificare? Nici o problemă! Acest cheat funcționează în cursele campionatului și în cele fără punctaj. Îndată ce ați ajuns în meniul unde puteți selecta calificarea, apăsați pe "leave", apoi pe "save", iar în final pe "OK". Sunteți din nou în meniul principal. Dacă după acestea încărcați jocul salvat, vă aflați pe pole position.

Oliver Gerlach



**ȘTIAȚI CUM?** Cu un mic truc, pentru a ajunge în pole position nu mai trebuie să parcurgeți cursa de calificare.

## Sydney 2000

Pentru a vă ușura viața în modul de olimpiadă, pur și simplu repetați exercițiile. Veți ajunge astfel mai repede la un nivel de motivație înalt.

Dacă doriți să încercați doar jocurile olimpice, iar mai târziu să jucați cu calificările obținute, salvați înaintea turneului. Dacă mai târziu aveți chef să vă calificați la toate disciplinele, nu va trebui să mai faceți față unităților de antrenament ale primei discipline.

Joachim Rahmann

## Star Trek: Voyager - Elite Force

Ați fost din nou asimilat de borgi? Sunteți descompus în bazinul cu acizi sau aruncat în spațiul cosmic? Dacă da, aceste cheat-uri vă vor ajuta cu siguranță.

Apăsați ^, pentru a deschide consola. Aici veți putea introduce cheat-urile următoare:

<b>God</b>	God mode
<b>Give all</b>	Toate armele
<b>Give ammo</b>	Toată muniția
<b>Give health</b>	Sănătate maximă
<b>Notarget</b>	Adversarul nu vă mai atacă
<b>Cg_thirdperson 1</b>	Activează perspectiva persoanei a treia (cu 0 vă reîntoarceți la perspectiva normală)
<b>Noclip</b>	Puteți traversa pereții
<b>Give #####</b>	Veți obține obiectul respectiv. În loc de ##### introduceți următoarele: Phaser, Grenade launcher, Compression rifle, Tetrion disruptor, Imod, Quatum burst, Scavenger rifle, Dreadnought weapon, Stasis weapon

Erick Hack

Cu map x puteți încărca nivelul dorit (această posibilitate este valabilă doar pentru versiunea demo). În locul lui x introduceți următoarele:

<b>Borg1</b>	Primul nivel borg
<b>Borg2</b>	Al doilea nivel borg
<b>Borg3</b>	Al treilea nivel borg
<b>Voy1</b>	Primul nivel Voyager
<b>Voy2</b>	Al doilea nivel Voyager
<b>Voy3</b>	Al treilea nivel Voyager

Redacția

## Shogun: Total War

Construiți neapărat întărituri în provinciile de graniță, pentru a vă apăra de atacurile din partea ninja.

Puteți trimite ninja și asupra comandanților inamici care nu au decorații (aceasta sporește onoarea).

Nu plasați punctul de instruire direct la front, deoarece dacă trebuie să vă retrageți în castele, acestea sunt de regulă distruse.

Dacă este posibil, măsurați-vă în bătălie cu Tai-Sho-ul adversarului. Dacă acesta fuge sau este ucis, toate unitățile inamice din apropierea sa o iau la fugă, în unele împrejurări chiar întreaga armată.

Nu blocați direct calea unităților care o iau la fugă. Uneori, din disperare, aceștia încearcă să-și croiască prin luptă cale liberă. Cel mai bine este să atacați din spate unitățile dezertoare, cu cavaleria.



## Heavy Metal F.A.K.K. 2

Pe lângă cheat-urile de bază, le-am aflat pentru dvs. și pe cele de arme și de nivele.

Pentru a activa cheat-urile, intrați în meniul "Video/Audio", iar de aici în submeniul "Advanced". Marcați opțiunea consolă. Cu tasta ^ (sub tasta ESC) puteți introduce următoarele comenzi:

### Cheat-uri generale:

<b>God</b>	Nemuritor, armele nu consumă muniția
<b>Give all</b>	Toate armele
<b>Notarget</b>	Adversarul nu vă mai atacă
<b>Noclip</b>	Puteți trece prin pereți
<b>Health X</b>	X reprezintă procentajul dorit al energiei vitale

### Cheat-uri de arme:

Pentru cheat-ul de arme trebuie să introduceți în consolă "GIVE WEAPON\_X.TIK". În acest caz, "X" reprezintă numele armei. De exemplu: GIVE WEAPON\_FLAMETROWER.TIK

<b>Sword</b>	Sabie
<b>Firesword/Elecsword</b>	Sabie de foc / sabie electrică
<b>Chainsword</b>	Drujbă pentru gard viu
<b>Axe</b>	Topor
<b>Lightsword</b>	Sabie de lumină
<b>Sling/Sling_gas</b>	Praștie / praștie de gaz
<b>Sling-asteroid</b>	Praștie cu exploziv
<b>Smallshield/Largeshield</b>	Scut mic / scut mare
<b>Cbow</b>	Arc de plasmă
<b>Uzi/Dualuzi</b>	UZI / UZI dublu
<b>Gun</b>	Pistol
<b>Flashbang</b>	Detonator
<b>Rlauncher</b>	Lansator de rachete
<b>Shotgun</b>	Pușcă cu alicie
<b>Chaingun</b>	Chaingun
<b>Flamethrower</b>	Lansator de flăcări
<b>Soulsucker</b>	Răpitorul sufletelor
<b>Hornofconjuring</b>	Corn

### Cheat-uri de nivel:

Înainte de numele respectiv de nivel, introduceți în consolă "Map". De exemplu, Map Fakkhouse.

<b>Fakkhouse</b>	Julie's House
<b>Training</b>	Julie's training area
<b>Homes1</b>	Eden Homes
<b>Landersroost</b>	Landers Roost
<b>Creeperpens</b>	Creepers Pens
<b>Homes2</b>	Eden Marketplace
<b>Towncenter_Good</b>	Town Center
<b>Under</b>	Eden Underground
<b>Over</b>	Eden Underground 2
<b>Shield</b>	Eden Shield Generator
<b>Home2evil</b>	Eden Market under Siege!
<b>Otto</b>	Otto's Shop
<b>Towncenter_Evil</b>	Towncenter Attacked!
<b>Cliff1</b>	Outskirts of Eden
<b>Cliff2</b>	Eden Cliffside
<b>Swamp1</b>	Mooagly Swamps
<b>Swamp2</b>	Deep Mooagly Swamps
<b>Swamp3</b>	Swamps confrontation
<b>Gruff</b>	Billy Goats Gruff
<b>Oracleway</b>	The Bridge of reason
<b>Cemetery</b>	We Cemetery
<b>Fog</b>	The Wind of Spirit
<b>Water</b>	The water of Purity
<b>Blood</b>	The Sanctity of Blood
<b>Lochnar</b>	The Bridge of Reason
<b>Oracle</b>	Tomb of the WE

Dacă sunt postați pe dealuri, luptătorii de la distanță au o putere de lovire și o rază de acțiune mai mare.

Nu vă postați unitățile de luptă corp la corp între unitățile de distanță și țintă, căci astfel ele riscă să fie lovite de propriile arme.

Arcașii se retrag dacă ținta se apropie prea mult. De aceea atacați arcașii inamici cu cavaleria, din două părți.

Atacați din spate unitățile inamice care luptă corp la corp.

Ordonăți retragerea imediată a unităților care se află într-o situație evident dezavantajată (de exemplu cavaleria împotriva samurailor Yari), dacă nu aveți posibilitatea de a le veni în ajutor.

Martin Kalkstein

## Empire of the Ants

Cercetați cât se poate de repede harta, pentru a avea destule resurse la dispoziție.

De fiecare dată, creați câte un corp de armată din două până la trei grupe de unități de același tip, căci astfel se pot controla mai bine. Adversarii vă sunt adesea net superiori ca dimensiune, fapt pentru care trebuie să atacați cu o forță înzecită.

Construiți chiar de la început încă un depozit și setați prioritatea pentru construire pe primul loc.

Postați de fiecare dată câteva trupe în apropierea mușuroiului, deoarece inamicii ocolesc de multe ori armatele dvs. și vă atacă direct baza. În astfel de ocazii, inamicii înaintează chiar până la cartierul general al bazei dvs., unde dezorganizează muncitoarele.

Îngrijiți-vă ca înaintea de sosirea iernii să vă strângeți suficientă hrană și să chemați toate unitățile în mușuroi, pentru că altfel vor muri de foame sau vor degera.

Redacția

## Icewind Dale

Editați fișierul icewind.ini cu un editor normal și căutați secțiunea Game options. Adăugați rândul "Cheats = 1", după care porniți jocul. Acum puteți deschide în timpul jocului consola (STRG+TAB) și introduceți rândurile următoare:

CHEATERSDOPROSPER:  
EnableCheatKeys();  
Vă stau la dispoziție următoarele combinații de tastatură:

[Strg][J] Teleportarea partidei la cursor  
[Strg][R] Vindcă personajul selectat  
[Strg][Y] Omoară monștri sau NPC fără puncte de experiență  
[Strg][4] Arată capcanele

Tim Zibell

## AoE 2: The Conquerors

Mai multe pietre, mai mult lemn, mai mult aur? Cu aceste cheat-uri, nu veți mai avea dorințe neîmplinite. Apăsați pur și simplu ENTER în timpul jocului și introduceți următoarele:

<b>ROCK ON</b>	1.000 unități piatră
<b>LUMBERJACK</b>	1.000 unități lemn
<b>ROBIN HOOD</b>	1.000 unități aur
<b>CHEESE STEAK JIMMY'S</b>	1.000 unități alimente
<b>MARCO</b>	Reveal map
<b>POLO</b>	No fog
<b>AEGIS</b>	Construiește repede
<b>NATURAL WONDERS</b>	Control meteo
<b>WIMPYWIMPYWIMPY</b>	Autodistrugere
<b>HOW DO YOU TURN THIS ON</b>	Mașină Cobra
<b>TO SMITHEREENS</b>	Saboteur
<b>BLACK DEATH</b>	Distruge adversarul
<b>I R WINNER</b>	Câștigă misiunea
<b>RESIGN</b>	Pierde misiunea
<b>WOOF WOOF</b>	Câini zburători
<b>FURIOUS THE MONKEY BOY</b>	Maimuță

Michael Weiß

# Ghidul cumpărătorului PC Games

Lună de lună în PC Games: piața jocurilor - titlurile și colecțiile actuale de jocuri

Peste 90%

**Clasă de referință**

Peste 80%

**Clasă superioară**

Peste 70%

**Clasă mijlocie superioară**

Peste 50%

**Clasă mijlocie**

Sub 50%

**Clasă inferioară**

**Lună de lună excusiv în PC Games: piața jocurilor în ansamblu. Căutați prin vastele liste, comparați conținuturile colecțiilor de jocuri (Compilations) și alegeți jocurile care v-ar interesa eventual în cadrul unei reduceri de preț sau sub forma unor oferte combinate.**

Despre calitatea unui joc vă informează punctajul de gameplay care se extinde într-un spectru de la 0 la 100%. Jocurile medii primesc un punctaj în jurul valorii de 50%, jocurile de excepție se acumulează în jurul valorii de 90%. Din aceste puncte de satisfacție rezultă automat clasa candidatului la test.

Calitatea jocurilor testate ajunge de la clasa superioară (foarte bun) prin programele mediocre până la castraveții clasei de jos cu punctaje sub pragul de 50%. Culoarea autohtonă a PC Games "Albastru" semnifică jocurile mai pritenoașe față de începători, o motivație pe termen lung și o atmosferă excelentă - pe scurt o extraordinară satisfacție de joc.

Lună de lună redacția PC Games verifică toate jocurile dacă mai satisfac criteriile claselor respective. Dacă nu, sunt subcotate. Motivul: altfel decât în brașna filmelor și a muzicii jocurile de calculator și a muzicii jocurile de calculator suferă un proces de "depășire" tehnologică - evoluția razantă a acceleratoarelor grafice în sine face ca jocuri de acțiune 3D să pară deja după doi ani învechite dacă sunt comparate cu aparițiile actuale. Valoarea punctării originale vă ajută la aprecierea procesului de îmbătrânire a unui joc. Pe baza numărului de apariție veți putea cu ușurință verifica pe viitor și în ediția română verifica testul respectiv în arhiva dvs. PC Games. În cadrul claselor toate titlurile sunt aranjate în ordine alfabetică. CD-ROM-urile sau misiunile suplimentare sunt marcate cu un (Z).

## Adventure

- RPG ex. Diablo, Baldur's Gate, Vampire
- Adventure ex. Fandango, Blade Runner

Clasă/Titlu	Gen	Producător	Punctaj
Diablo 2	Action-RPG	Blizzard	91
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	91
Baldur's Gate	RPG	BioWare	87
Baldur's Gate (Z)	RPG	BioWare	82
Blade Runner	Adventure	Westwood	92
Darkstone	RPG	Delphine Software	83
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	88
Final Fantasy 8	RPG	SquareSoft	84
Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra Studios	80
Hope - The Time Quest	Action-Adventure	Ubi Soft	82
Icewind Dale	RPG	Black Isle	81
Kings Quest R: Mask of Eternity	Action-Adventure	Sierra Studios	86
Messiah	Action-Adventure	Shiny	87
Messiah (de)	Action-Adventure	Shiny	82
Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island	Adventure	LucasArts	88
Nocturne	Action-Adventure	Terminal Reality	87
Nox	RPG	Westwood	82
Planescape Torment	RPG	Black Isle	84
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	Red Orb	80
Reb-A Hero	Adventure	Nec Software	84
Revenant	Action-RPG	Cinemabiz	80
Return to Krondor	RPG	Sierra Studios	85
Sesoterra Core	RPG	Valkyrie Studios	80
Silver	RPG	Spiral House	81
Ultima: Ascension	RPG	Origin	85
Vampire: The Masquerade	RPG	Activision	86
Bahomets Flux 2	Adventure	Revolution Software	85
Battlespire	RPG	Bethesda Softworks	77
Betrayal in Antara	RPG	Sierra Studios	77
Biosys	Adventure	Take 2	74
Dark Earth	Action-Adventure	Kalisto	80
Dark Secrets of Africa	Action-RPG	New Generation Software	73
Dark Inside	Action-Adventure	Gamesquad	78
Fallout	RPG	Interplay	80
Fallout 2	RPG	Interplay	80
Final Fantasy 7	RPG	SquareSoft	85
Floyd	Adventure	Adventure Soft	75
Gorky 17	Action-RPG	Metropolis	78
Lands of Lore 2	RPG	Westwood	90
Lands of Lore 3	RPG	Westwood	73
Laura and the secret of diamonds	Adventure	Ubi Soft	79
Little Big Adventure 2	Action-Adventure	Adeline Software	81
Might & Magic 6: Mandate of Heaven	RPG	New World Computing	88
Might & Magic 7: For Blood and Honor	RPG	New World Computing	73
O.D.T.	Action-Adventure	Psygnosis	72
Omkron: The Nomad Soul	Action-Adventure	Quantic Dream	72
Rage of Mages	RPG	Nival Entertainment	73
Rage of Mages 2	RPG	Nival Entertainment	75
Star Wars: Episode 1 - Phantom Menace	Action-Adventure	LucasArts	77
The longest Journey	Adventure	Foghorn	74
X-Files: The Game	Film Interactiv	Hyperbolic Studios	73
Ancient Evil	Action-RPG	Silver Lightning	62
Asghan	Action-Adventure	Grolier Interactive	59
Black Bahja	Adventure	Take 2	60
Blaze & Blade	RPG	TSESoft	52
Byzantine	Film Interactiv	Stormfront Studios	61
Crusaders of Might & Magic	Action-Adventure	New World Computing	57
Dark Vengeance	Action-Adventure	Reality Bytes	56
The 5th element	Action-Adventure	Kalisto	70
Der Ring der Nibelungen	Adventure	Arxel Tribe	62
Diablo: Hellfire (Z)	RPG	Blizzard	82
Diemachia	Adventure	Cryo	63
Dogday	Adventure	Infogrames	70
Dreams to Reality	Action-Adventure	Cryo Interactive	81
Galador	Adventure	Topware Interactive	59
Jack Orlando	Adventure	Topware Interactive	70
Max Morozuma	Action-Adventure	Utopia Technologies	80
Might & Magic B: Day of the Destroyer	RPG	New World Computing	75
Nightlong	Adventure	Team 17	58
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Kalisto	67
Odyssey - Auf der Suche nach Odysseus	Adventure	In Ultero	61
Queen: The Eye	Action-Adventure	Electronic Arts	72
Quest for Glory 5	RPG	Sierra Studios	69
Red Jack	Adventure	Cyberflx	71
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	73
Riven	Adventure	Cyan Software	55
Sanitarium	Adventure	ASC Games	70
Sign of the Sun	Adventure	Projekt 2	60
Soulbringer	RPG	Grenlin Interactive	69
Star Trek: Insurrection	Adventure	Presto Studios	66
Starshoot	Action-Adventure	Infogrames	53
Amerzone	Adventure	Microids	48
Arcatera	RPG	Westka Entertainment	40
Ark of Time	Adventure	ICE	63
Atan-Zeitabenteuer	Adventure	Megasystems	31
Atlantis	Adventure	Cryo Interactive	55
Atlantis 2	Adventure	Cryo Interactive	46
Birthing: The Dark Alliance	RPG	Sierra Studios	62
Blackstone Chronicles	Adventure	Legend Entertainment	31
Carum 2 - Dark Lord	RPG	Hicom	15
Dark Side of the Moon	Film Interactiv	SouthPeak	46
Das Grab des Pharaos	Adventure	Ravensburger Interactive	60
Days of Oblivion 2	Adventure	Torgardens Media	46
Der Fluch der Azteken	Adventure	Cryo	26
Dracula Resurrection	Adventure	Microids	59
Dragonfire	RPG	Target Software	45
Drolyan	RPG	CDV	40
Duckman	Adventure	Playmates	63
Evidence	Adventure	BMG Interactive	60
Faust	Adventure	Arxel Tribe	43
Granny	Adventure	Telesat	58
Hazard	RPG	Wizard Soft	15
Lamentation Sword	RPG	Lomas	39
Liath	Adventure	Projekt 2	30
MetroPolice	Adventure	Virtual X-citement	41
Obsidian	Adventure	Rocket Science	51
Pilgrim	Adventure	Infogrames	45
Reah	Adventure	Projekt 2	57
Satanica	Action-RPG	Computerhouse	46
Sentient	Adventure	Psygnosis	47
Space Bar	Adventure	Rocket Science	65
Starship Titanic	Adventure	NBG Verlag	38

## Action

- Action-Adventure ex. Drakan, Tomb Raider, Dark Project
- 3D-Action ex. Half-Life, Unreal, Quake 3 Arena
- Flipper ex. Pro Pinball: The Web
- Beat 'em Up ex. Virtua Fighter 2
- Action-Strategy ex. Rainbow Six, Hidden & Dangerous
- Jump&Run ex. Rayman 2, Pandemonium
- Curse ex. Star Wars Racer, P.O.D., WipEout

Clasă/Titlu	Gen	Producător	Punctaj
Dark Project 2 - The Metal Age	Action-Adventure	LucasArts	91
Drakan	Action-Adventure	Suprem Software	91
Jedi Knight	3D-Action	LucasArts	93
Jedi Knight: Mysteries of the Sith (Z)	3D-Action	LucasArts	93
Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	Cunning Developments	90
ShadowMan	Action-Adventure	Iguana	90
ShadowPlay	Action-Adventure	Looking Glass	94
Tomb Raider 3	Action-Adventure	Core Design	90

Clasă/Titlu	Gen	Producător	Punctaj
Tomb Raider 4: The Last Revelation	Action-Adventure	Core Design	91
Unreal Tournament	3D-Action	Epic Games	92
Wheel of Time	3D-Action	Legend Entertainment	90
Battlezone 2	Action-Strategy	Pandemic Studios	86
Descent 3	3D-Action	Outrage Entertainment	80
Descent 3: Mercenary (Z)	3D-Action	Outrage	80
Deus Ex	Action-Adventure	Ion Storm	89
Forsaken	3D-Action	Probe Entertainment	90
Gex 3D: Enter the Gecko	Jump&Run	Crystal Dynamix	89
Grand Theft Auto	Action	DMA	80
Grand Theft Auto 2	Action	Rockstar	86
Half-Life (de)	3D-Action	Valve	91
Half-Life: Opposing Force	3D-Action	Valve	89
Heavy Metal F.A.X.X. 2	Action-Adventure	Ritual Entertainment	82
Heretic 2	3D-Action	Raven Software	85
Indiana Jones and the Babel Tower	Action-Adventure	LucasArts	80
MDK 2	Action-Adventure	Bloware	87
Oddworld: Abe's Oddysee	Jump&Run	Oddworld Inhabitants	80
Outcast	Action-Adventure	Apex	84
Pro Pinball: Fantastic Journey	Flipper	Cunning Developments	82
Rainbow Six	Action-Strategy	RedStorm Entertainment	86
Rayman 2 - The Great Escape	Jump&Run	Ubi Soft	88
Requiem	3D-Action	Cyclone Studios	85
Rogue Spear	Action	RedStorm Entertainment	81
Star Trek: Voyager - Elite Force	3D-Action	Raven Software	85
SWAT 3: Close Quarters Battle	Action-Strategy	Sierra Studios	85
System Shock 2	Action-Adventure	Looking Glass	89
Tonic Trouble	Jump&Run	Ubi Soft	81
Turok 2: Seeds of Evil	3D-Action	Epic Games	92
Unreal	3D-Action	Legend Entertainment	83
Unreal: Return to Na Pali	3D-Action	Legend Image Design	88
Wargame	Action-Simulation	Team 17	86
Addiction Pinball	Flipper	Rebellion	79
Aliens vs. Predator	3D-Action	Wildfire Studios	80
Balls of Steel	Flipper	Argonaut Software	86
Croc: Legend of the Gobbo	Jump&Run	Eidos Interactive	82
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	Criterion Studios	70
Deep Fighter	Action	Novologic	79
Delta Force	Action-Strategy	Treyarch Invention	86
The by the Sword	Action-Adventure	Treyarch Invention	70
The by the Sword Add-On (Z)	Action-Adventure	Treyarch Invention	70
Disney's Tarzan	Jump&Run	Eurocom Entertainment	78
Evoiva	3D-Action	Computer Artworks	74
Flying Heroes	3D-Action	Illusion Softworks	75
Frogger	Jump&Run	SCSE Cambridge	74
G-Police	Space-Action	Psygnosis	89
Grand Theft Auto: London 1969 (Z)	Action	DMA	78
H.E.D. 2	Action	VIS Interactive	80
Heart of Darkness	Jump&Run	Amazing Studios	80
Hercules	Jump&Run	Disney Interactive	78
Hidden & Dangerous	Action-Strategy	Illusion Softworks	79
Incoming	ArCADE-Action	Rage Software	86
Interstate 76 Nitro Riders (Z)	Action	Activision	76
Interstate 82	Action	Activision	85
Jazz Jackrabbit 2	Jump&Run	Epic Games	84
Judge Dredd Pinball	Flipper	Pin-Ball Games	85
Kiss: Psycho Circus	3D-Action	Third Law	74
Links Extreme	Golfspiel	Access Software	71
Micro Machines V3	Course	Midway	75
Nert Arena Blast	3D-Action	Visionary	77
Nuclear Strike	Action	Electronic Arts	75
Oddworld: Abe's Oddysee	Jump&Run	Oddworld Inhabitants	79
Outboards	Space-Action	Single Trac	86
Overboard	Action	Psygnosis	79
Pandemonium 2	Jump&Run	Crystal Dynamix	87
Rainbow Six: Eagle Watch (Z)	Action-Strategy	RedStorm Entertainment	79
Rayman's World	Jump&Run	Ubi Soft	70
Recoil	Action	Zipper Interactive	77
Shogo: Mobile Armor Division	3D-Action	Monolith	72
Soul Reaver - Legacy of Kain	Action-Adventure	Crystal Dynamix	76
Spec Ops	Action-Strategy	Zombie	83
Star Trek: Klingon Honor Guard	3D-Action	MicroProse	78
Subwar	Action	Criterion Studios	93
Tomb Raider 2	Action-Adventure	Core Design	84
TrickStyle	Course	Criterion Studios	72
Turok	3D-Action	Iguana	85
Ultimate Race Pro	Course	Kalisto	76
Uprising	3D-RTS	Cyclone Studios	84
Uprising 2: Lead and Destroy	Action-Strategy	Cyclone Studios	78
V2000	Action	Grolier Interactive	72
Virtua Fighter 2	Beat 'em up	Sega PC	88
A Bug's Life	Jump&Run	Disney Interactive	51
B-Hunter	Action	Midas	52
Bleiful Fun	Course	Milestone	70
Bust-A-Move	Action	Les Bini and Ruben Cabrera	65
Bust-A-Move 4	ArCADE	Cyberfront	65
Champions	ArCADE-Action	Harbo Interactive	54
Centauro: The Rift	ArCADE-Action	Action Forms Ltd.	78
Croc 2	3D-Action	Argonaut	79
Dakravana	3D-Action	Ion Storm	68
Dark Rift	Action	Vic Tokai	60
Deathkarr	Course	Beam Software	72
Dino Crisis	Action-Adventure	Capcom	65
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	VIS Interactive	63
Excessive Speed	Course	Chaos Works	59
Expendable	Action	Chaos Works	71
Expendable 2	Action	Rage Software	68
Extreme-G 2	Course	Probe Entertainment	60
Fighting Force	Action	Core Design	60
Force 21	Action-Strategy	RedStorm Entertainment	56
Glover	Jump&Run	Interactive Studios	60
Hardware	Space-Action	Grenlin Interactive	61
Have a N.I.C.E. day! Track Pack (Z)	Course	Synetic	83
Hell-Copter	Action	Drago Entertainment	68
Herptore	Space-Action	Hellvisions Productions	71
Infestation	Action	Fronster Developments	58
M.I.A. Missing in Action	Action	Sims	60
Machine Hunter	Action	Eurocom	72
Magelayer	Action	Raven Software	61
Martian Gothic	Action-Adventure	Creative Reality	64
Mass Destruction	Action	NMS Software	71
My Friend Koo	Action	ICE	50
Perfect Weapon	Action	Gray Matter	70
P.O.D. - Back to Hell	Course	Ubi Soft	50
Puzzle Bobble	ArCADE	Cyberfront	75
Rocket Jockey	Action	Rockwell Science Games	60
Rogue Spear - Urban Operations	Action	RedStorm Entertainment	69
Rogue Squadron	Space-Action	Factor 5	60
Savage Remains	Action	Rage Software	50
Sentinel Arena	Action	Hookstone Productions	62
Shadow Master	Action	Hammerhead	73
Shadows of the Empire	3D-Action	LucasArts	77
Sinistar Unleashed	Action	Game FX	68
Skout	3D-Action	Soft Enterprises	63
Slam Till Resurrection	Flipper	Ganymede	52
Slave Zero	Action	Infogrames	61
Small Soldiers	Action-Strategy	Dreamworks Interactive	56
Smic 3D - Flickies Island	Jump&Run	Sega PC	60
South R	Jump&Run	Sega PC	54
South Park	3D-Action	Iguana	65
South Park Rally	Course	Tantalus	61
Spearhead	Action-Strategy	MARK Technologies	63
Star Trek Pinball	Flipper	Interplay	77
Star Wars Episode 1 - Racer	Course	LucasArts	88

Clasă/Titlu	Gen	Producător	Punctaj
Super Buboy	Action	Accolade	70
Tellurian Defence	Space-Action	Psygnosis	56
The Reap	Action	Housemarque	70
Toshinden 2	Action	Fujitsu	67
Tread Marks	3D-Action	Longbow Digital	53
Tunguska	Action	Project Two	57
Vangers: One for the Road	Action	K-D Lab	56
Virus	3D-Action	Kidum Multimedia Ltd.	62
Wild Metal Country	Action	DNA	55
3D Pinball: Nascar	Flipper	Dynamix	43
3D Ultra Pinball - Der vergessene Kontinent	Flipper	Sierra Studios	42
Adrenia	Action	Digital Dialect	41
Alien Earth	Action	Playmates Interactive	42
Army Men - Air Tactics	Action	3DO	45
Asteroids	Arcade-Action	Synox Developments	38
Atomic Bomberman	Arcade-Action	Interplay	60
Barrage	Action	Mango Grits	45
Bedlam 2: Absolute Bedlam	Action	Mirage	10
Big Brother - The Game	Perspicacitate	Lost Boys	49
Blood Omen - Legacy of Cain	Action	Silicon Knights	58
D.O.G.	Action	Greenwood	52
Dead Reckoning	Action	Goldtree	71
The Original Wootahnaag	Action	Phenomenia	1
The Rache der Sumpfhühner	Action	Koch Media	37
Disney's crazy game collection	Action	Disney Interactive	38
Future Cop LAPD	Arcade-Action	Electronic Arts	49
Guts - Garters in DNA Danger	Action	Ocean	60
Hugo Wild River	Course	NBG Verlag	41
Hugo XL	Jump&Run	ITE	28
Killer Loop	Course	VCC	24
Lander	Space-Action	Psygnosis	39
Lode Runner 2	Arcade-Action	Presage Software	40
Madtrax	Course	Project2	47
Men in Black	Adventure	Gigawatt Studios	52
Motorhead	Course	Digital Illusions	46
Natural Fawn Killers	3D-Action	Gameplay Company	30
Peep	Perspicacitate	United Software	33
Pinball Arcade	Flipper	Microsoft	47
Plane Crazy	Course	Inner Workings Ltd.	47
Pong	Course	Atari	26
Riot	Course	Psygnosis	31
Road Wars	Course	Saving	42
S.C.A.B.S.	Course	Ubi Soft	42
Space Invaders	Arcade	Z-Axis	34
Sratosphere - Conquest of the Skies	Space-Action	Kodiak Interactive	40
Streets of SimCity	Course	Maxis	41
Synrah - The Warp Hunter	Action	Pixelstorm	44
The Atari Collection	Arcade-Action	GT Interactive	36
Thunder Brigade	Space-Action	Blue Moon Interactive	27
Tiny Toon	Jump&Run	United Software	20

**Simulation**

- Simulator de zbor ex. Falcon 4.0, F-22 Lightning 3
- Simulator de zbor civil ex. MS Flight Simulator 2000
- Simulator de elicopter ex. Comanche 3; Apache Longbow
- Simulator de blindate ex. Armored Fist 2, Panzer Elite
- Simulator de submarin ex. Silent Hunter
- Simulator spațial ex. X-Wing Alliance, Wing Com. Prophecy
- Simulator - roboți de luptă ex. MechWarrior

Wing Commander Prophecy	Space-Action	Origin	90
Armored Fist 3	Simulator tancuri	Novalogic	81
Comanche Gold	Simulator elicopter	Novalogic	92
Contact: FreeSpace - The Great War	Space-Action	Volution Inc.	86
Flight Simulator 2000	Simulator avion civil	Microsoft	80
FreeSpace 2	Space-Action	Volution Inc.	84
Gumball	Simulator elicopter	MicroProse	85
MI Tank Platoon 2	Simulator tancuri	MicroProse	84
MechWarrior 3	Simulator roboți de război	Zipper Interactive	82
Mig Alley	Simulator de zbor	Rowan	80
Panzer Elite	Simulator tancuri	Wings Simulations	83
Red Baron 2	Simulator de zbor	Dynamix	86
Starlancer	Space-Action	Digital Anvil	84
Tachyon - The Fringe	Space-Action	Novalogic	80
Total Air War	Simulator de zbor	Digital Image Design	87
USAF	Simulator de zbor	Jane's Combat Simulations	80
X: Beyond the Frontier	Space-Action	Egosoft	87
X-Wing Alliance	Space-Action	Totally Games	88
Armored Fist 2	Simulator tancuri	Novalogic	85
Combat Flight Simulator	Simulator de zbor	Microsoft	70
Enemy Engaged: RAH-66 Comanche vs. KA-52 Hokum	Simulator elicopter	Razor Works	72
European Air War	Simulator de zbor	MicroProse	70
F-16 Aggressor	Simulator de zbor	General Simulations Inc.	70
F-16 Multirole Fighter	Simulator de zbor	Novalogic	72
F-22 Lightning 3	Simulator de zbor	Novalogic	78
F-22 Raptor	Simulator de zbor	Novalogic	86
F-22 Red Sea Operations (2)	Simulator de zbor	Digital Image Design	72
Falcon 4.0	Simulator de zbor	MicroProse	77
Flanker 2.0	Simulator de zbor	Eagle Dynamics	70
Fly!	Simulator avion civil	Terminal Reality	70
Flying Corps Gold	Simulator de zbor	Rowan	85
Flying Saucer	UFO-Simulation	PostLinear	75
Heavy Gear	Simulator roboți de război	Activision	74
Heavy Gear 2	Simulator roboți de război	Activision	76
Jane's F-15	Simulator de zbor	Jane's Combat Simulations	82
Joint Strike Fighter	Simulator de zbor	Immerloop	86
KA-52 Team Allegator	Simulator elicopter	Sinis	78
Longbow 2	Simulator elicopter	Jane's Combat Simulations	79
Mig-29 Fulcrum	Simulator de zbor	Novalogic	72
Sabre Ace - Konflikt über Korea	Simulator de zbor	Eagle Interactive	72
Starfleet Academy	Space-Action	Interplay	91
Starfleet Academy Mission CD (2)	Space-Action	Interplay	85
Starship	Simulator roboți de război	Dynamix	75
A-Tension (2)	Space-Action	Egosoft	79
Alfa 1	Simulator elicopter	Pixel Multimedia	72
Apache Havoc	Simulator elicopter	Razorworks Studios	65
F-16 Hornet 3.0	Simulator de zbor	Graphic Simulations	72
F-16 Fighting Falcon	Simulator de zbor	Digital Integration	72
F-22 Air Dominance Fighter	Simulator de zbor	Digital Image Design	87
Flight Simulator 98	Simulator avion civil	Microsoft	72
Flight Unlimited 2	Simulator avion civil	Looking Glass	66
Flight Unlimited 3	Simulator avion civil	Looking Glass	60
Hangson	Simulator de zbor	Wilco Publishing	55
IFA-30 E	Simulator de zbor	Interactive Magic	62
Israeli Air Force	Simulator de zbor	Jane's Combat Simulations	68
J-War	Space-Action	Particle Systems	89
J-War Special Edition	Space-Action	Particle Systems	66
Kinship Academy	Space-Action	94 Degrees East	69
Nations WWI Fighter Command	Simulator de zbor	Psygnosis	53
Panzer Commander	Simulator tancuri	Ultimation Inc.	69
Search and Rescue 2	Simulator de zbor	Interactive Vision	57
Silent Hunter: Commander Edition	Simulator submarin	Avon Electronic Entertainment	79
Team Apache	Simulator elicopter	Sinis	73
Top Gun: Hornet's Nest	Simulator de zbor	Zipper Interactive	62
WWII Fighters	Simulator de zbor	Jane's Combat Simulations	66
Xenotek	Space-Action	Glass Ghost	69
X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power (2)	Space-Action	Totally Games	70
6888 Central Postal Directory	Simulator submarin	Jane's Combat Simulations	60
Aquarium	Aquariumsimulation	9003inc.	35
Fighter Squadron	Simulator de zbor	Parsoft Interactive	55
Luftwaffe Commander	Simulator de zbor	Eagle Interactive	41
Phoenix	Space-Action	Team IT	55
Pro Pilot	Simulator avion civil	Dynamix	58
Pro Pilot 99	Simulator avion civil	Dynamix	52
Star Trek: Starship Creator	Construction-kit nave spațială	The Emergists	27
Stealthwrepper 2000	Simulator de zbor	ECC International Corp.	52
Virtual Skipper	Naval-Simulation	Durant	44

Clasă/Titlu	Gen	Producător	Punctaj
-------------	-----	------------	---------

**Sport & Course**

- Jocuri sportive - toate jocurile ex. FIFA, NHL, NBA
- Simulator Formula 1 ex. F1 Racing Simulation, Grand Prix 2
- Course cu vehicule realiste ex. Need For Speed 4, Nice 2

Driver	Course	Reflections Interactive	90
FIFA 2000	Fotbal-Simulation	EA Sports	92
FIFA 99	Fotbal-Simulation	EA Sports	91
Frankreich 98: The Football-WM	Fotbal-Simulation	EA Sports	94
Grand Prix Legends	Formula-1-Simulation	Papyrus	92
NBA Live 2000	Basketball-Simulation	EA Sports	91
NBA Live 99	Basketball-Simulation	EA Sports	93
Need for Speed: Porsche	Course	Electronic Arts	90
NHL 2000	Eishockey-Simulation	EA Sports	94
NHL 99	Eishockey-Simulation	EA Sports	94
CART Precision Racing	Cart-Simulation	Terminal Reality	87
Colin McRae Rally	Rallye-Simulation	Codemasters	87
Edger Torronteras: Extreme Biker	Motocrossspiel	Deibus Studios	83
Furo 2000	Fotbal-Simulation	EA Sports	81
F1 2000	Formula-1-Simulation	EA Sports	80
F1 Racing Simulation	Formula-1-Simulation	Ubi Soft	95
FIFA 98: The WM Qualification	Fotbal-Simulation	EA Sports	93
GP 500	Motorrad-Simulation	Beam Software	83
Grand Prix 3	Formula-1-Simulation	MicroProse	86
Käfer Total	Course	Xpiral	82
Links LS 1998 Edition	Golfsimulation	Access	89
Links LS 2000	Golfsimulation	Access	89
Links LS 99	Golfsimulation	Access	89
Madden NFL 99	Fotbal-Simulation	EA Sports	83
Midtown Madness	Course	Angel Studios	83
Midtown Madness 2	Course	Rainbow Studios	84
N.I.C.E. 2	Course	Synetic	87
NBA Live 98	Basketball-Simulation	EA Sports	90
Need for Speed 3	Course	Electronic Arts	89
Need for Speed 4	Course	Electronic Arts	84
NHL 98	Eishockey-Simulation	EA Sports	93
Racing Simulation 2	Formula-1-Simulation	Ubi Soft	91
Rally Championship Edition 2000	Rallye-Simulation	Magnetic Fields	86
Rally Masters - Race of Champions	Rallye-Simulation	Digital Illusions	80
Re-Volt	Course	Acclaim Studios London	86
Sega Rally 2	Rallye-Simulation	Sega PC	80
Supercycle 2000	Motorrad-Simulation	Milestone	87
Supercycle World Championship	Motorrad-Simulation	Milestone	86
Supreme Snowboarding	Snowboard-Simulation	Housemarque	84
Tiger Woods 99	Golfsimulation	EA Sports	87
Actual Ice Hockey 2	Eishockey-Simulation	Gremlin	72
Actual Pool	Billard-Simulation	Gremlin	77
Bundesliga Stars 2000	Fotbal-Simulation	EA Sports	78
Castrol Honda Superbike World Championship	Motorrad-Simulation	Teque Interactive	74
Demolition Racer	Course	Pitbull Syndicate	71
The 24 Stunden of Le Mans	Simulator course	Lulechovs	74
DSF Golf 99	Golfsimulation	Sierra Sports	70
F1 World Grand Prix	Formula-1-Simulation	Lankhor	67
Formula 1 99	Formula-1-Simulation	Bizarre Creations	85
Formula 1 99	Formula-1-Simulation	Studio 33	70
Fotbal International 2000	Fotbal-Simulation	Hage	74
Jack Nicklaus Golf: Golden Bear Challenge	Golfsimulation	Hypnos Entertainment	76
Jeff Gordon Racing	Course	Real Sports	76
Madden NFL 2000	Fotbal-Simulation	EA Sports	70
Madden NFL 98	Fotbal-Simulation	EA Sports	79
Moto Racer 2	Motorrad-Course	Delphine	87
Motocross Madness	Motorrad-Simulation	Rainbow Studios	87
N.I.C.E. 2: Tune up (2)	Course	Synetic	77
NBA Basketball 2000	Basketball-Simulation	Radical Entertainment	77
Official Formula One Racing	Formula-1-Simulation	Lankhor	72
PGA Championship Golf 2000	Sport	Sierra Sports	78
Powerpool	Billard-Simulation	Data Becker	72
Redline Racer	Course	Criterion Studios	79
Rollcage	Course	Attention to Detail	74
Rollcage Stage 2	Course	Psygnosis	71
Sega Worldwide Soccer PC	Fotbal-Simulation	Sega PC	89
Sydney 2000	Sport	Eidos	71
Speed Busters	Course	Ubi Soft	78
Sports Car GT	Simulator course	Image Space Inc.	71
Super 1 Karting	Cart-Simulation	Interactive Entertainment	72
Tiger Woods 2000	Golfsimulation	Rainbow Studios	77
TOCA 2	Simulator course	Codemasters	79
TOCA Touring Car Championship	Simulator course	Codemasters	85
Tripes Play 98	Baseball-Simulation	EA Sports	87
UEFA Champions League	Fotbal-Simulation	Eidos	72
UEFA Champions League 99/2000	Fotbal-Simulation	Silicon Dreams	71
VNA Football	Fotbal-Simulation	Virgin	78
V-Rally	Course	Eden Studios	71
Actual Soccer	Fotbal-Simulation	Gremlin	68
Actual Soccer 2	Fotbal-Simulation	Gremlin	72
Actual Tennis	Tennis-Simulation	Gremlin	70
Andretti Racing	Simulator course	Stormfront Studios	71
Autobahn Racer	Course	Davilex	60
Autobahn Racer 2	Course	Davilex	69
Baseball Edition 2000	Baseball-Simulation	Interplay Sports	56
Blitfish Rally	Course	Milestone	81
Castrol Honda Superbike 2000	Course	Teque Interactive	46
Clash	Course	Accolade	69
Bayfront USA Deluxe	Course	Sega PC	62
DSF Football	Fotbal-Simulation	Sierra Sports	70
DSF Golf	Golfsimulation	Sierra Sports	70
DSF Ultimate Golf	Golfsimulation	Vortex	54
Ford Racing	Course	Elite Systems	62
Formula Kart	Go-Kart-Simulation	Sega PC	74
Grand Prix 500.com	Motocycle-Simulation	Ascaron	70
Grand Touring	Simulator course	Empire	66
Indy Racing	IndyCar-Simulation	ABC Interactive	75
International Rally Championship	Simulator course	Orange Entertainment	86
Jack Nicklaus Golf 5	Golfsimulation	Eclipse	67
Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998	Formula-1-Course	Midis Interactive	71
K.O. Boxing	Boxsimulation	Data Becker	63
Kick Off 98	Fotbal-Simulation	Anco	61
Nanex IT	Motorrad-Course	Sega PC	65
Microsoft Golf 1998 Edition	Golfsimulation	Friendly Software	69
Microsoft Golf 99	Golfsimulation	Friendly Software	62
Monster Truck Madness 2	Course	Terminal Reality	71
Monster Trucks	Course	Psygnosis	78
NASCAR Racing 1999 Edition	NASCAR-Simulation	Papyrus	68
NASCAR Racing 3	NASCAR-Simulation	Papyrus	55
NBA Action 98	Basketball-Simulation	Sega Sports	80
NBA Inside Drive 2000	Basketball-Simulation	High Voltage Software	67
Need for Speed 2 Special Edition	Course	Electronic Arts	60
NHL Championship 2000	Eishockey-Simulation	Radical Entertainment	52
Pele Sampiras Tennis 97	Tennis-Simulation	Codemasters	72
PGA Tour Pro	Golfsimulation	EA Sports	84
Powerboat Racing	Powerboat-Course	Promethean Designs	68
Powerboat Racing	Course	Ratibag	68
Pro 18 Golf	Golfsimulation	Psygnosis	64
Prima Street Soccer	Fotbal-Simulation	Simsaft	63
Renegade Racers	Course	Promethean Designs	68
Rolland Garcia 2000	Tennis-Simulation	Cryo Interactive	66
Sean Dundee's World Club Football	Fotbal-Simulation	Ubi Soft	79
Sega Touring Car Championship	Simulator course	Sega PC	79
Sensible Soccer: WM Edition	Fotbal-Simulation	Sensible Software	60
Speedboat Attack	Course	Felstar	75
Suzuki Astaris Extreme Racing	Motorrad-Course	Criterion Studios	69
The Duke of Hazard	Course	SouthPeak Interactive	57
The Golf Pro	Golfsimulation	Empire	76
Triple Play 99	Baseball-Simulation	Electronic Arts	71
Urbanspaces	Course	Davilex	68
Virtual Pool 2	Billard-Simulation	VR Sports	89
VR Baseball 2000	Baseball-Simulation	VR Sports	65
World League Soccer 98	Fotbal-Simulation	Silicon Dreams	73
Actual Golf 2	Golfsimulation	Gremlin	51
Actual Soccer: Club Edition	Fotbal-Simulation	Gremlin	58
Baseball 3D 1998	Baseball-Simulation	WizBang! Software	58
Boss Rally	Course	Boss Game Studio	48
Brian Lara Cricket	Cricket-Simulation	Codemasters	36
Bugby	Course	Gremlin	46
Deutschland Europameister 2000	Fotbal-Simulation	Davilex	39
DSF All Star Tennis 2000	Tennis-Simulation	Gremlin	46
DSF Football 98	Fotbal-Simulation	Sierra Sports	46

# SERVICE Ghidul cumpărătorului

Clasă/Titlu	Gen	Producător	Punctaj
Field & Stream Trophy Buck	Simulație vânătoare	Sierra Sports	20
French Open Tennis 97	Tennis-Simulation	Interplay	59
Game, Net & Match	Tennis-Simulation	Blue Byte	55
Golden Goal 98	Fotbal-Simulation	Take 2	50
GT Racing 97	Simulator curse	Infogrames	47
Hardcore 4x4	Offroad-Simulation	Gremlin	58
Hot Wheels - Stunt Driver	Curse	Semi Logic	43
LKW Raser	Curse	SoftLab	38
Ningolf Deluxe	Ningolf-Simulation	Sierra Studios	47
Nascar Revolution	NASCAR-Simulation	Electronic Arts	57
Nascar Road Racing	Simulator curse	EA Sports	14
NFL Blitz	Fotbal-Simulation	GT Interactive	39
Pro Boarder	Snowboard-Simulation	EA Sports	45
ProPool 3D	Billard-Simulation	Head Games	45
Riding Star	Reitsimulation	Midis Interactive	12
Roland Garros French Open - Paris 1999	Tennis-Simulation	Carapace	44
Silkolene Honda Supercross GP	Simulator curse	The Dawn	42
Skisport 2000	Sânzetură	VCC Entertainment	34
Snow Wave Avalanche	Snowboard-Simulation	Midis Interactive	50
SODA Off-Road Racing	Rallye-Simulation	Papyrus	60
Street Luge Racing	Curse	Fusion Interactive	38
Strongman Competition	Sport	Cat Daddy Games	19
Test Drive 4	Curse	Pitbull Syndicate	73
Test Drive 4x4	Offroad-Simulation	Pitbull Syndicate	43
Test Drive 5	Curse	Pitbull Syndicate	63
Test Drive 6	Simulator curse	Pitbull Syndicate	46
Test Drive Off-Road 3	Curse	Pitbull Syndicate	23
Thrust, Twist & Turn	Curse	Carta Entertainment	45
UEFA Champions League 95/96	Fotbal-Simulation	Philips Media	44

## Strategy

- **RTS**
- **Strategy de construcție**
- **RTS**
- **Hexagon-/TBS**
- **Simulație economică**
- **Carte**
- **Adaptare joc de societate**

ex. C&C 3, StarCraft, Age of Empires  
 ex. Anno 1602, The Settlers 3, SimCity 3000  
 ex. Commandos  
 ex. Civ: Call to Power, Panzer General  
 ex. Anstoss 2, Airline Tycoon  
 ex. Skat 3000  
 ex. Catan, Cluedo, Spiel des Lebens

Age of Empires 2: Age of Kings	RTS	Ensemble Studios	92
Anno 1602	Strategy de construcție	Sunflowers	91
Civilization Call to Power	TBS	Activision	91
Commandos	RTT	Pyro Studios	91
Commandos	RTT	Pyro Studios	92
The Sims	Strategy de construcție	Maxis	90
The Sims: Das volle Leben	Strategy	Maxis	90
Dungeon Keeper 2	RTS	Bullfrog	90
Earth 2150	RTS	TopWare	92
Earth 2150 2.0	RTS	TopWare	92
Jagged Alliance 2	TBS	Sir-Tech	90
StarCraft	RTS	Blizzard	90
Age of Empires	RTS	Ensemble Studios	94
Age of Empires 2: The Conquerors	RTS	Ensemble Studios	86
Age of Empires: Rise of Rome (2)	RTS	Ensemble Studios	83
Age of Wonders	TBS	Triumph Studios	80
Alpha Centauri	TBS	Firaxis	89
Alpha Centauri: Alien Crossfire (2)	TBS	Firaxis	85
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer (2)	Strategy de construcție	Sunflowers	86
Anstoss 2	Footballmanager	Ascaron	88
Anstoss 2 - Verlagerung (2)	Footballmanager	Ascaron	88
Anstoss 2 Gold	Footballmanager	Ascaron	89
Anstoss 3 - Der Footballmanager	Footballmanager	Ascaron	86
C&C 2: Alarmstufe Rot: Verhängnisschlag (2)	RTS	Westwood	88
Caesar 3	Strategy de construcție	Impressions	83
Catan - The erste Insel	Brettspielumsetzung	Funatics	84
Command & Conquer 3: Feuersturm (2)	RTS	Westwood	88
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	RTS	Westwood	88
Creatures 3	Virtual artificială	Cyberlife	86
Cultures	Strategy de construcție	Funatics	86
Dark Reign 2	RTS	Pandemic Studios	82
Industry Giant: Expansion Set (2)	Strategy de construcție	JoWood	81
Industry Giant: Gold	Strategy de construcție	JoWood	81
Der Verkehrsplaner	Strategy de construcție	JoWood	81
The Settlers 3	Strategy de construcție	Blue Byte	88
The Settlers 3 - Secret of Amazon (2)	Strategy de construcție	Blue Byte	94
The Settlers 3 - Mission CD (2)	Strategy de construcție	Blue Byte	81
The Viking	Strategy de construcție	JoWood	80
The Viking: Mission Pack (2)	Strategy de construcție	JoWood	81
Diplomacy	Adaptare joc de societate	MicroProse	68
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (2)	RTS	Bullfrog	91
Grand Prix World	Simulație economică	MicroProse	80
Ground Control	RTS	Massive Entertainment	80
Heroes of Might & Magic 3	TBS	3DO Studios	81
Homeworld	3D-RTS	Relic Entertainment	89
Imperium Galactica	Strategy de construcție	Digital Reality	89
Incubation	TBS	Blue Byte	92
Incubation Mission Pack (2)	TBS	Blue Byte	92
Kicker: Footballmanager	Footballmanager	Heart-Line	85
Kurt - Der Footballmanager	Footballmanager	Heart-Line	85
Lemmings Revolution	Tactică	Taranzula Studios	80
Lords of Magic	TBS	Impressions	86
Metal Fatigue	RTS	Zono	83
Panzer General 4 - Western Assault	TBS	SSI	80
Pharaoh	Strategy de construcție	Impressions	81
Pharaoh - Kleopatra (2)	Strategy de construcție	Impressions	81
Populous 2: The Beginning	3D-RTS	Bullfrog	91
Populous 2: Unentdeckte Welten (2)	3D-RTS	Bullfrog	80
Rollercoaster Tycoon: Added Attractions (2)	Simulație economică	Chris Sawyer	80
Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes (2)	Simulație economică	Chris Sawyer	80
Shadow Company	RTT	Sinister Games	89
Star Trek: Armada	RTS	Activision	80
Star Trek: Starfleet Command	RTS	Interplay	92
StarCraft: Brood War (2)	RTS	Blizzard	88
Total Annihilation	3D-RTS	Cavedog	84
WarCraft 2 - Battle.net Edition	RTS	Blizzard	82
Abomination	Strategy	HotHouse	76
Airline Tycoon	Simulație economică	Spellbound	71
Airline Tycoon: First Class (2)	Simulație economică	Spellbound	74
Austin Powers - Operation: Trivia	Quiz	Berkeley Systems	71
Bundesliga 2000 - The Footballmanager	Footballmanager	EA Sports	74
Bundesliga Manager 98	Footballmanager	Software 2000	81
Chessmaster 7000	Schach	Mindscape	75
Civilization 2: Fantasy Worlds (2)	TBS	MicroProse	88
Civilization 2: Test of Time	TBS	MicroProse	79
Close Combat	RTS	Atomic Games	78
Constructor	Strategy de construcție	Studio 3	85
Dark Reign	RTS	Activision	85
Dark Reign Expansion Set (2)	RTS	Activision	85
Demonworld	TBS	Ikarion	81
Der Industrie-Gigant	Strategy de construcție	JoWood	77
Der Korsar	Simulație economică	MicroProse	75
Dominion: Storm over GIFT 3	RTS	ION Storm	81
Dune 2000	TBS	Westwood	83
Dynasty General	TBS	SSI	77
Gangsters: Organisiertes Verbrechen	Simulație economică	HotHouse	77
Heroes of Might & Magic: Shadow of Death	TBS	3DO Studios	79
Heroes of Might & Magic 3: Armageddon's Blade (2)	TBS	New World Computing	76
K&N 2: Krossfire	RTS	Melbourne House	78
Knights & Merchants	Strategy de construcție	Joymania	72
Lego Rock Raiders	Strategy de construcție	Data Design Interactive	78
Lords Of Magic: Special Edition	TBS	Impressions	77
Machines	3D-RTS	Acclaim Studios	78
Magiary	RTS	Cyberlore	79
Maná - Der Weg der schwarzen Macht	TBS	Mythos Games	76
MechCommander	RTS	FASA Interactive	79
Myth	3D-RTS	Bungie Software	81
Myth 2: Soulblighter	3D-RTS	Bungie Software	74
Panzer General 3D	TBS	SSI	82
Panzer General: Unternehmen Barbarossa	TBS	SSI	79
Pizza Syndicate	Simulație economică	Software 2000	75
Pizza Syndicate Mission CD (2)	Simulație economică	Software 2000	75
Premier Manager 99	Footballmanager	Gremlin Interactive	77
Railroad Tycoon 2: The Second Century (2)	Strategy de construcție	Take 2	74
Rollercoaster Tycoon	Strategy de construcție	MicroProse	78
Seven Kingdoms 2 - The Frythian Wars	RTS	Enlight	77
Shogun: Total War	RTS	Creative Assembly	78
Sid Meier's Gettysburg	RTS	Firaxis	76
SimCity 3000	Strategy de construcție	Maxis	79
SimCity 3000 (de)	Strategy de construcție	Maxis	78
Skat 3000	Joc de cărți	CreaTeam Software	74
Street Wars	Strategy de construcție	Studio 3	77
Swing	Joc de gândire	Software 2000	75
Swing Plus	Joc de gândire	Software 2000	75
TA: Kingdoms	RTS	Cavedog	72

Clasă/Titlu	Gen	Producător	Punctaj
Thandor - The Invasion	RTS	Planet 4	76
Theme Park World	Simulație economică	Bullfrog	75
Theocracy	RTS	Phly Laboratories	79
Total Annihilation: Core Offensive (2)	3D-RTS	Cavedog	71
Tzar	RTS	Talonsoft	71
Urban Assault	3D-RTS	Terrastis	84
Warlords: Battletory	RTS	Strategic Studies Group	73
Warzone 2100	3D-RTS	Pumkin Studios	82
Worms 2	TBS	Team 17	77
Worms Armageddon	TBS	Team 17	78
X-Com: Interceptor	TBS	MicroProse	72
You don't know Jack	Quiz	Berkeley Systems	70
You don't know Jack 2	Quiz	Berkeley Systems	72
You don't know Jack 3	Quiz	Berkeley Systems	74
1813 - Völkerschacht bei Leipzig	TBS	Empire Interactive	52
7th Legion	RTS	MicroProse	61
Akte Europa	RTS	Virtual X-Citement	76
Armor Command	3D-RTS	BMG Interactive	71
Army Men	Action-Strategy	3DO Studios	65
Army Men 2	Action-Strategy	3DO Studios	64
Army Men in Space	RTT	3DO Studios	65
Axis & Allies	Adaptare joc de societate	Hasbro Interactive	63
Battle of Britain	Strategy	Talonsoft	58
Battleground: Bull Run	TBS	Empire	56
Battlezone	3D-RTS	Activision	86
Beambender	Strategy	VerkoSoft	58
Beasts & Bumpkins	Strategy de construcție	Electronic Arts	74
Boggle CD-ROM	Adaptare joc de societate	Hasbro Interactive	65
Braveheart	3D-RTT	Red Lemon	61
Bundesliga 99 - Footballmanager	Footballmanager	EA Sports	67
Chaos Gate	TBS	SSI	59
Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman	TBS	Hasbro Interactive	63
Close Combat: The Bridge of Arnhem	RTT	Microsoft	79
Cluedo	Adaptare joc de societate	Hasbro Interactive	56
Combat Chess	Schach	Empire	80
Corn Wars	TBS	Sierra Studios	99
Cybermercs	RTS	Lomas	83
Dark Colony	RTS	Acclaim	70
Dark Colony: Council Wars (2)	RTS	Acclaim	65
Deadlocks 2	TBS	Accolade	80
DreamTeam 97	Footballmanager	Blicket Group	64
DSF Footballmanager 98	Footballmanager	Satira Sports	64
DSF NFL Footballmanager	Footballmanager	Caffeine	64
Dunkle Manöver	TBS	Trinodie	71
Earth 2140 Mission Pack (2)	RTS	Topware Interactive	69
Eastern Front	TBS	Empire	66
Emergency	RTS	Topware Interactive	64
F1 Manager Professional	Simulație economică	Software 2000	72
Fields of Fire	RTS	Empire	53
FIFA Soccer Manager	Footballmanager	EA Sports	62
Final Liberation	TBS	SSI	61
Fleet Command	RTT	Jane's Combat Simulation	64
Flughafen Manager	Strategy de construcție	Krisalis	78
Force Commander	RTS	LucasArts	87
Fritz 5	Schach	ChessBase	62
Gazillionaire Deluxe	TBS	Magellan Int.	59
Genetic Evolution	RTS	Egmont Interactive	55
Global Domination	3D-RTT	Psychosis	51
Gruntz	Joc de gândire	NBG	63
Herrscher der Meere	Simulație economică	Altix	67
High Tech Start Up	Simulație economică	Montecristo	61
Imperialism	TBS	Mindscape	88
Imperialism 2	TBS	The Learning Company	70
Empire of the Ants	RTS	Hasbro Interactive	62
Ka'Ro	Perspicacitate	Swing!	59
K&N 2 Xtreme	RTS	Melbourne House	78
Promissland	Strategy de construcție	Inonics	60
Leisure Suit Larry's Casino	Glücksspiele	Sierra Studios	70
Leviathan: The Tone Rebellion	RTS	The Logic Factory	87
Lords of the Realm 2: Add-On (2)	TBS	Impressions	73
M.A.X. 2	TBS	Interplay	71
Magi: The Gathering - Duels of Planetwalkers	Joc de cărți	MicroProse	74
Mah Jongq	Joc de gândire	Data Becker	62
Mayday	RTS	Media Publishing	66
Metalizer	TBS	Greenwood	61
Monopoly MM-Edition	Adaptare joc de societate	Hasbro Interactive	62
Natstorm: Islands at War	RTS	Activision	82
North vs. South	TBS	Interactive Magic	71
Outpost 2: Divided Destiny	RTS	Sierra Studios	59
Pax Imperia: The Sternkolonie	TBS	Heliotrope	74
Pazifik Admiral	TBS	Mindscape	76
Perry Rhodan: Operation Eastside	TBS	Spellbound	67
Pirates: Aapt'ns Quest	Strategy	Discovery Channel	61
Player Manager	Footballmanager	Anco	56
Premier Manager 97	Footballmanager	Gremlin Interactive	76
Puzz-3D - Notre Dame de Paris	Joc de gândire	Hasbro Interactive	76
Railroad Tycoon 2	Strategy de construcție	Poptop Software	69
Risiko 2	TBS	MicroProse	76
Rising Lands: The Herrschaft der Clans	Strategy de construcție	MicroProse	57
Rising Sun	Strategy	Talonsoft	74
Rival Realms	RTS	LinkArts	71
Riverworld	Strategy de construcție	Cryo Interactive	70
RoboRumble	3D-RTT	TopWare Interactive	70
Saga	RTS	Cryo Interactive	71
Schlachten der Weltgeschichte	TBS	Talonsoft	64
Scotland Yard	Adaptare joc de societate	Ravensburger Interactive	58
Scrabble	Joc de gândire	Azur Soft	50
Shanohai Dynasty	Joc de gândire	Activision	67
Skulcups	RTS	Ubi Soft	63
Soelcross	Adaptare joc de societate	SCI	52
Sports TV: Boxing	Simulație economică	Silverstyle	52
Star Trek: Birth of the Federation	TBS	MicroProse	52
Star Wars: Pit Droids	Joc de gândire	LucasArts	68
Star Wars: Rebellion	TBS	LucasArts	71
Steel Panthers 3	TBS	SSI	58
Stratego	Adaptare joc de societate	Hasbro Interactive	60
Tiny Trails	Joc de gândire	Virtual X-Citement	70
Total Annihilation: Battle Tactics	3D-RTS	Cavedog	76
Twisted Mind	Joc de gândire	Modern Games	71
UbiK	RTT	Cryo Interactive	77
UEFA Manager 2000	Footballmanager	Bubbil	66
Unter schwarzer Flagge	Strategy	HotHouse	69
Venezia	Simulație economică	Cryo Networks	62
Warbreeds	RTS	Red Orb	64
WarGames	3D-RTS	MGM Interactive	69
Warhammer 40 K: Rites of War	TBS	SSI	55
Warhammer: Dark Omen	3D-RTT	Electronic Arts	73
Warlords 3: Reign of Heroes	RTS	SSG	74
Warwind 2	RTS	Mindscape	68
Western Front	TBS	Talonsoft	52
Z Expansion Set (2)	RTT	BitMap Brothers	77
101st Airborne	TBS	Empire	32
Ancient Conquest	RTS	Hemming	38
Bing! 2	Simulație economică	Reline	27
Buccaneer	3D-RTT	SSI	42
Business Tycoon	Simulație economică	SSI	36
Chartbuster	Simulație economică	Blackstar Multimedia	36
Club Manager 97/98	Footballmanager	Attix	48
Conquest Earth	RTS	Eidos	48
Corel Chess	Sah	ARI Data	40
Deo Grabis	TBS	Cryo Interactive	41
Der Klomanager	Simulație economică	Anvil-Soft	40
Der Planer Gold	Simulație economică	Greenwood	45
Fighting Steel	Strategy	SSI	49
Final Demand	RTS	United Software	17
Galapagos	RTS	Electronic Arts	50
Hattrick! Wins	Footballmanager	Ikarion	44
Hesperian Wars	TBS	Virtual X-Citement	27
Invictus	RTS	Quicksilver	45
Maikari	TBS	Interactive Magic	31
Manhattan	Strategy de construcție	Lemon Labs	49
Moving Puzzle	Joc de gândire	Ravensburger Interactive	49
NetSkat	Joc de cărți	CDV	40
Operational Art of War	TBS	Talonsoft	30
Pandoras Box	Joc de gândire	Microsoft	39
Pinky and the Brain	Joc de gândire	Dreamworks Interactive	48
Police Quest - SWAT 2	RTT	Sierra Studios	48
Puzzle Trouble	Joc de gândire	Soft Enterprises	42
Ran Trainer 3	Joc de gândire	United Software	49
Seven Years War	Footballmanager	CDV	48
Shadow Watch	RTS	Red Storm Entertainment	45
Solihers at War	Strategy	SSI	42
South Park - Chef's Luv Shack	Joc de gândire	SSI	36
Spunky	Joc de gândire	Acclaim	48
Starship Solihers	RTT	BMS Modern Games	49
Terra Inc.	Strategy	Silicon Dreams	45
Titanic	Strategy	Blackstar Multimedia	29
Wall Street-Tycoon	Simulație economică	Lumis	16
Wet Attack	Simulație economică	CDV	52

NUMAI  
9.000 LEI

JOCURI FULL LA PRETURI COOL !

Ubi Soft  
ENTERTAINMENT

Ubi Soft Romania  
Bd. Primaverii nr. 51 Bucuresti  
Tel: 231.67.69 Fax: 231.67.66  
E-mail:sales@ubisoft.ro  
www.speedbusters.com



UN NOU JOC ORIGINAL  
LA PRETUL UNUIA PIRATATI!

# Speed Busters

Il poti gasi la chioscul de unde  
ti cumperi revista de jocuri  
preferata si in magazinele  
specializate din orasul tau !



**SUPER  
TOMBOLA**

**THRUSTMASTER®**

# Oferta completă a jocurilor top PC

Peste 600 de titluri ● Primiți orice titlu la domiciliu ● Numai jocuri originale

Denumire joc	Cod joc	Preț unitar	Denumire joc	Cod joc	Preț unitar
3D Atlas	02	450.000	Blade Runner Classic	01	460.000
3D Home Architect Deluxe	02	1.300.000	Blizzard Legend	02	1.375.000
3D Home Design Suite	02	2.195.000	Blood 2	02	670.000
3D Ultra Maximum Cueball	02	595.000	Blood II - Best of	01	985.000
3D Ultra Pinball Turbo Racing	02	450.000	Blood II Double Pack (Continue Blood II + Nightmare Levels)	01	380.000
4000 Business Images	02	450.000	Blood Omen - Legacy Of Kain	02	300.000
4000 Home & Lifestyle Images	02	450.000	Bloodbath	02	190.000
5000 Fun Fonts	02	450.000	Bob Vila's Home Design	02	1.300.000
A 10 Cuba!	02	300.000	Bodyworks 6.0	02	1.115.000
Abe's Exodus	01	235.000	Bodyworks Classic	02	450.000
Abomination	02	1.490.000	Bonkheads	02	190.000
Actua Golf 2	01	235.000	Braveheart	02	780.000
Actua Ice Hockey 2	01	235.000	Bridge	02	450.000
Actua Ice Hockey 2	02	300.000	Bridge JC	02	450.000
Actua Soccer 2	02	780.000	Bugs Bunny Lost In Time	02	1.300.000
Actua Soccer 3	01	235.000	Business English vol.1 - Personal Meetings	02	3.160.000
Actua Soccer 3	02	300.000	Business English vol.2 - Contacts&Correspondence	02	3.160.000
Agapito	02	190.000	Business English vol.3 - Career Advancement	02	3.160.000
Air Show '98	02	930.000	Bust-a-Move 4	01	835.000
Air Warrior III	02	190.000	Caesar 3	02	745.000
Air Warrior III + Carrier Strike Fighter	02	465.000	Caesar's Palace 2000	01	895.000
All Baba and the Fourty Thieves	02	190.000	Card Shark	02	190.000
Alien Anarchy	02	190.000	Carlton Cards Create Card Gold	02	1.415.000
Alien Nation	02	1.300.000	Carmageddon	02	300.000
Alien Nations	01	985.000	Carmageddon	01	235.000
Alien Nations Mission Pack	01	650.000	Carrier Strike Fighter	02	190.000
Alien vs. Predator	01	650.000	Casino Madness	02	190.000
Alien vs. Predator Gold	01	1.240.000	Castrol Honda	02	190.000
All In One Racing Games	02	1.080.000	Castrol Honda Superbike + Testdrive 4	02	465.000
All In One: 3D Games	02	1.080.000	Castrol Honda Superbikes 2000	02	1.080.000
All In One: Action Games	02	1.080.000	Catz II	02	450.000
All In One: Flight Games	02	1.080.000	Centuries Of Europe	02	1.115.000
Alpha Centauri Classic	01	425.000	Championship Manager 99/2000	02	1.415.000
Alpha Centauri Classic Planetary Pack	01	1.240.000	Chess Champ	02	190.000
Ancient World	02	1.415.000	Chessmaster 5000	02	450.000
Animated Mahjongg	02	190.000	Chessmaster 6000	02	745.000
Anno 1602 Royal Edition	01	985.000	Chessmaster 7000	02	1.300.000
Arcade Frenzy	01	985.000	Children's Bible Stories	02	450.000
Army Men II	03	745.000	Chomper 3D	02	190.000
Arsenal	02	190.000	Cinderella	02	190.000
Artist (desen artistic)	03	450.000	Civilization II	02	520.000
Asteroids	02	300.000	Civilization II - Test Of Time	02	1.340.000
Asteroids	02	450.000	Civilization: Call To Power	02	1.115.000
Astrologer	02	450.000	Cleopatra	02	670.000
Atari Greatest Hits	02	1.300.000	Click Art Business Graphics	02	745.000
Babyz	02	1.040.000	Click Art Business Graphics	02	745.000
Baldur's Gate & Tales of the Sword Coast (Add - on Baldur's Gate)	01	690.000	Click Art Fonts	02	745.000
Baldur's Gate 1	01	580.000	Close Combat 4	02	1.415.000
Baldur's Gate 2	01	940.000	Cluedo Adventures - Fatal Illusion	02	520.000
Balls Of Steel	02	670.000	Comanche 4	01	985.000
Barbie - Screen Styler	02	450.000	Command & Conquer Classic	01	460.000
Barbie As Sleeping Beauty	02	1.040.000	Command & Conquer Mega Box		
Barbie Digital Makeover	02	1.115.000	(C&C Red Alert + Counterstrike + Aftermath)	01	1.025.000
Barbie Gotta Groove	02	1.040.000	Command & Conquer Megabox		
Barbie Jewellery Designer	02	1.040.000	(Command & Conquer + The Covert Operations)	01	800.000
Barbie Magic Fairy Tales	02	450.000	Command & Conquer Red Alert 2	01	835.000
Barbie Mysteries The Holiday Adventure	02	1.115.000	Command & Conquer World Wide Warfare		
Barbie Nail Designer	02	1.040.000	C&C(2 CD), C&C Covert Operations(1 CD), C&C Red Alert(2 CD),		
Barbie Party Print & Play	02	450.000	C&C RA The Aftermath, C&C Tiberian Sun Demo jucabil(1 CD)	01	1.025.000
Barbie Super Sports	02	1.040.000	Compilation Beau Jolly (Civilization, Carmageddon 1,		
Battle Arena Toshinden 1 + Fatal Fury	02	465.000	F-16 Aggressor, Network O Rally, Earthworm Jim)	01	895.000
Battles of the world	02	450.000	Compilation Beau Jolly 2 ( Grand Prix 1, Transport Tycoon,		
Battleship	02	520.000	Pittfall, Interstate 76, Screamer Rally)	01	895.000
Battlezone	02	300.000	Interplay 15th Anniversary (Fallout, Norse by Norsewest,		
Beasts & Bumpkins Classic	01	425.000	Redneck Rampage, Shattered Steel, Solitaire Deluxe,		
Beauty and the Beast	02	190.000	Stonjokeep, Virtual Pool, Battle Chess, Bat the House,		
Berlitz Think & Talk German	02	930.000	Conquest of the New World Deluxe, Descent, Dragon Wars)	01	960.000
Best Of 3D Action Games	02	450.000	Commandos Ammo Pack	02	1.490.000
Best Of Arcade Games	02	450.000	Commandos II - Beyond the call of duty	02	1.900.000
Best Of Heart Of Darkness	02	670.000	Commodore 64 15 Pack	02	300.000
Best Of Learning Games JC	02	450.000	Compton's 3D Atlas Deluxe	02	1.115.000
Best Of Sports Games JC	02	450.000	Compton's Atlas Of The Ancient World	02	1.115.000
Best Of Thinking Games JC	02	450.000	Compton's Interactive Encyclopedia '99 Deluxe	02	1.300.000
Best Of Total Air War	02	670.000	Compton's Interactive Encyclopedia 2000 Deluxe	02	1.300.000
Bhunter	02	1.080.000	Cosmic Family Deluxe	03	450.000
Biggest Names, Best Games 2	01	950.000	Cosmopolitan Virtual Makeover	02	1.300.000
Biggest Names, Best Games 3	01	985.000	Cosmopolitan Virtual Makeover 2	02	1.300.000
Biggest Names, Best Games 4	01	985.000	Cosmopolitan Virtual Makeover JC	02	450.000
Black & White	01	835.000	Crazy Drake	02	190.000

# Oferta PAM Grup

Completați talonul de comandă de la pag. 185-186

# cu și în România

Hituri de ultimă oră la prețuri accesibile ● Comenzi 24 ore pe zi, 7 zile pe săptămână

# Oferta PAM Grup

Denumire joc	Cod joc	Preț unitar	Denumire joc	Cod joc	Preț unitar
Creatures 3	02	1.415.000	Family Fun - Train Town	02	710.000
Croc 2	01	1.240.000	Fifa 2000 (Partial localizat in Romana)	01	740.000
Croc Classic	01	425.000	Fifa 2001 (Partial localizat in Romana)	01	835.000
Cuthroats	02	1.490.000	Fighter Pilot	01	795.000
Dakotana	02	1.415.000	Fighting Force	02	780.000
Dance eJay	01	855.000	Fighting Steel	02	1.415.000
Dance eJay 2	01	1.335.000	Final Fantasy 8	02	1.415.000
Dance eJay Samplekit Vol.1 Raps + Voices	01	435.000	Final Fantasy VII	02	895.000
Dance eJay Samplekit Vol.3 Space Sounds	01	435.000	Final Fantasy VIII	02	190.000
Dance eJay Samplekit Vol.4 House	01	435.000	Fishing USA 3D	02	190.000
Dance eJay Samplekit Vol.5 Trance	01	435.000	Flanker 2.0	02	1.415.000
Dance eJay Samplekit Vol.6 Latin Dance	01	435.000	Fleet Command Classic	01	425.000
Dark Angel 3D	02	190.000	Flight Unlimited II	02	780.000
Dark Corona	02	190.000	Flight Unlimited III	01	1.240.000
Dark Omen Classic	01	425.000	Flinstones	03	560.000
Dark Reign	02	300.000	Flying Corps + FA 18 Hornet	02	465.000
Dark Reign 2	02	1.415.000	Football Masters	02	190.000
Dark Vengeance	01	235.000	Football World Manager	03	450.000
Dark Vengeance	02	300.000	Football World Manager 2000	03	670.000
Darkstone Classic	01	425.000	Formula 1 2000	01	835.000
Death Rally	02	625.000	Fortune Cookie	02	190.000
Deathtrap Dungeon	02	780.000	Freespace - Silent Threat sau The Great War - Add-on	01	835.000
Deer Hunt 3D	02	190.000	Freespace 2	01	895.000
Delta Force 2	01	985.000	Freespace 2 DVD	01	960.000
Descent 2	02	450.000	French to go	02	450.000
Descent 3	01	960.000	French with Rayman	03	450.000
Descent 3 Mercenary (Add-on)	01	835.000	French Your Way	02	2.915.000
Designer Clupart 12000	02	450.000	Future Cop - LAPD	01	170.000
Diablo 1	02	450.000	Gabriel Knight 3	02	450.000
Diablo 2	02	1.310.000	Game Empire 3 + Silent hunter	02	450.000
Die Hard Trilogy 1	01	170.000	Gangsters	02	780.000
Die Hard Trilogy 2	01	1.240.000	Genocide 3D	02	190.000
Dig It	02	190.000	GeoBee Challenge	02	1.900.000
Dino Crisis	01	960.000	Gex 3D: Enter The Gecko	03	375.000
Dionakra	02	190.000	Global Defender	02	190.000
Discworld Noir	02	1.415.000	Goldilocks and the three bears	02	450.000
Diskworld Noir - Best of	01	380.000	Goldilocks English	02	1.025.000
Disney Arcade Frenzy	02	1.300.000	Grand Prix 3	02	1.340.000
Dogz 2 + 100 Smash Games	02	450.000	Grand Prix 500	02	1.340.000
Dogz II	02	450.000	Grand Prix Legend	02	450.000
Dr. Brain: Puzzle Madness	02	780.000	Grand Prix Rally	02	190.000
Drakan	01	985.000	Grand Prix World	02	1.340.000
Driver	01	865.000	Grandprix Challenge 3D	02	190.000
Driver	02	1.230.000	Grolier Multimedia Encyclopedia	02	450.000
Drone	02	190.000	Grolier Multimedia Encyclopedia 2000 Deluxe	02	1.300.000
Duke Nukem 3D Atomic Edition	02	300.000	Ground Control	02	1.310.000
Duke Nukem with Duke It Out	01	235.000	Guitar Hits Collector	03	745.000
Dune 2000 Classic	01	425.000	Guitar Hits Vol.1	03	450.000
Dungeon Keeper + Magic Carpet 2 Classic	01	530.000	Guitar Hits Vol.2	03	450.000
Dungeon Keeper 2 + Bonus Cana Bullfrog	01	740.000	Gunship	02	1.340.000
Dungeon Keeper Gold (Dungeon Keeper + Deeper Dungeons)	01	425.000	Half Life Game Of The Year Edition	02	1.080.000
Dweebs Lite	02	190.000	Half Life Generation	02	1.415.000
Early Educational Pack	02	450.000	Half Life Opposing Force	02	895.000
Earth 2150	02	1.230.000	Halloween Harry	02	190.000
Earthworm Jim 3D	01	895.000	Handwriting	02	450.000
Encyclopedia Of Animals And Nature	02	1.115.000	Hazard	01	960.000
English Your Way	02	2.915.000	Heavy Gear	02	300.000
ESPN Games Pro Boarder	01	1.240.000	Heavy Gear II	02	930.000
Euro 2000	01	740.000	Heinemann Toefl - Curs de practica	02	1.450.000
Evil Knievel 3D	02	190.000	Heinemann Toefl - Teste practice	02	1.450.000
Evolva	01	960.000	Heli-Copter	03	450.000
Expert Pool	01	830.000	Hercules	02	1.415.000
F - 15	01	1.240.000	Heretic II	02	1.415.000
F / A 18	01	960.000	Heroes of Might & Magic II: The Succession Wars	03	375.000
F / A 18 DVD	01	960.000	Heroes of Might & Magic III: The Restoration of Erathia	03	745.000
F / A 18 Mission Disk	01	620.000	Herpes of Might & Magic Trilogy	03	1.115.000
F/A - 18	01	1.240.000	Hesperian Wars	02	190.000
F1 Manager 2000	01	1.240.000	Hexter II	02	300.000
F22 Lightning 3	01	985.000	Hip Hop eJay	01	805.000
FA Premier League Manager 2000	01	795.000	Hip Hop eJay Samplekit Vol.1 Break Dance	01	435.000
FA Premier League Manager 2001	01	1.240.000	Hip Hop eJay Samplekit Vol.2 Unplugged	01	435.000
FA Premier League Manager 99	01	530.000	Hogs of War	01	985.000
FA Premier League Stars 2000	01	795.000	Home Medical Advisor	02	450.000
FA Premier League Stars 2001	01	1.240.000	Homeworld	02	1.310.000
Fade to Black Classic	01	425.000	Honda Motocross GP	02	1.080.000
Falcon 4.0	02	1.340.000	Hot Wheels - Car Designer	02	450.000
Family Fun - Cool Pool	02	710.000	Hot Wheels - Stunt Track Driver	02	1.040.000
Family Fun - RC Racing	02	710.000	How My Body Works	02	895.000
			Icewind Dale	01	960.000

Completați talonul de comandă de la pag. 185-186

Peste 600 de titluri ● Primiți orice titlu la domiciliu ● Numai jocuri originale

Denumire joc	Cod joc	Preț unitar		Cod joc	Preț unitar
IF22 V5	02	190.000	NHL 2001	01	1.240.000
Imperium Galactica	02	300.000	No One Lives Forever	01	835.000
Imperium Galactica II: Alliances	02	1.300.000	NOX	01	740.000
Imperium Galactica	01	235.000	Oddworld: Abe's Exoddus	02	300.000
Imperium Galactica II: Alliances	01	985.000	Official Formula 1	02	1.155.000
Indiana Jones And The Infernal Machine	02	1.560.000	Oxford Interactive Encyclopedia	02	1.900.000
Interactive Planet	02	450.000	Oxford Talking Dictionary	02	1.900.000
Interstate '76 + Nitroriders	02	300.000	Pacific Air Warriors	01	960.000
Intro Games English	02	500.000	Pandemonium 2	03	375.000
Intro Games French	02	500.000	Panzer General III Scorched Earth	02	1.300.000
Invictus	01	960.000	Pharaoh	02	1.080.000
Iron Plague	02	670.000	Phoenix	02	1.340.000
Iron Plague (Expansion pack pentru Total Annihilation Kingdoms)	01	380.000	Photo Finish	02	1.300.000
Israeli Air Force Classic	01	425.000	Photo Finish 3.0	02	450.000
Jimmy White's Cueball 2	01	960.000	Piano Hits	03	450.000
Johnny Herbert GP + Final Racing	02	465.000	Pinocchio	02	190.000
Johnny Herbert Grand Prix	02	190.000	Pitfall	02	300.000
Joint Strike Fighter	02	780.000	Planescape Torment	01	960.000
Journey Planner Europe	02	450.000	Platinum 3D Action	02	930.000
KA 52 Team Alligator	01	985.000	Playmobil - Alex Builds His Farm	03	560.000
Ka' Roo	01	960.000	Playmobil - Hype, The Time Quest	03	560.000
Kart Challenge	02	190.000	Playmobil - Laura's Happy Adventures	03	560.000
Key CAD Complete	02	855.000	Pod Gold	03	375.000
Key Clipart 25000	02	450.000	Poker	02	450.000
Key Clipart 50000	02	450.000	Poker Nights with David David Slansky	01	895.000
Key Photos	02	450.000	Polaris Rebellion	02	190.000
Kid Pix Studio Deluxe	02	1.115.000	Poolster	02	190.000
Kids! English	02	930.000	Populous 3 - Undiscovered Worlds	01	610.000
Kids! Spanish	02	930.000	Populous 3 Classic	01	425.000
Kitchen Gourmet	02	450.000	Power Chess	02	450.000
Kiyeho & Payuta	03	375.000	Powerboat Racing	02	450.000
Lander	01	830.000	Powerboat Racing	01	835.000
Lands of Lore 3	01	1.240.000	Powerslide	02	780.000
LBA 2 Classic	01	425.000	Prince Of Persia 1&2	02	670.000
Le Mans 24	02	1.300.000	Prince Of Persia 3D	02	1.415.000
Let's Talk English	02	1.340.000	Prince of Persia collector's edition	02	450.000
Life's Greatest Mysteries	02	1.385.000	Print & Play with Blinky Bill	02	450.000
Lion King II - Activity Centre	02	1.415.000	Print Master Classic GR	02	700.000
Load Runner 2	02	780.000	Print Master Deluxe 7	02	2.415.000
Looney Tunes - Bugs Bunny	02	745.000	Print Master Platinum 7	02	3.345.000
Looney Tunes - Taz And Tweety's	02	745.000	Print Master Suite	02	1.415.000
M1 Tank Platoon 2	02	520.000	Pro Body Boarding	02	190.000
Madden NFL 2000	01	1.240.000	Pro Pinball Timeshock + The Web Pinball	02	465.000
Madden NFL 2001	01	1.240.000	Progressive English - Advanced	02	2.340.000
Majesty	02	1.340.000	Progressive English - Advanced Intermediate	02	2.340.000
Master OK Infocom	02	300.000	Progressive English - Early Intermediate	02	2.340.000
Maths and English with Rayman Vol.1	03	450.000	Progressive English - Intermediate	02	2.340.000
Maths and English with Rayman Vol.2	03	450.000	Puzzle Bobble	01	235.000
Maths and English with Rayman Vol.3	03	450.000	Puzzle Bobble	02	300.000
Maths Workshop	02	820.000	Puzzle Bobble 2	01	755.000
Max	02	450.000	Quake 1	01	235.000
MDK	02	450.000	Quake 2	02	1.265.000
MDK 2	01	960.000	Quake 3 Arena	02	1.415.000
Mech Warrior 2: Mercenaries	02	300.000	Quest For Glory 5	02	450.000
Mech Warrior 3	02	1.340.000	Race To The Galamax	02	190.000
Mechwarrior 2	02	300.000	Rally Masters	01	830.000
Mega Movie Guide	02	450.000	Rally Masters	02	1.300.000
Messiah	01	960.000	Rave eJay	01	805.000
MIA - Missing In Action	02	1.415.000	Rave eJay Samplekit Vol. 1 Drum & Bass	01	435.000
Microsoft Flight Simulator	02	450.000	Rave eJay Samplekit Vol.2 Hardcore	01	435.000
Might & Magic VI: The Mandate of Heaven	03	670.000	Rave eJay Samplekit Vol.3 Ambient	01	435.000
Might & Magic VII: For Blood & Honour	03	745.000	Rayman	03	375.000
Might & Magic Millenium Edition	03	1.115.000	Rayman 2: The Great Escape	03	670.000
Mission Chameleon	02	190.000	Rayman Designer	03	375.000
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2	03	450.000	Rayman Gold	03	450.000
Monopoly	02	520.000	Reach For The Stars	02	1.300.000
Monopoly 2000	02	1.340.000	Real Homes 3D Designer	02	1.450.000
Morph Studio	02	450.000	Redline Racer	03	375.000
Mosby's Medical Encyclopedia	02	450.000	Redneck Rampage	02	450.000
Moto Racer 2	01	1.240.000	Renegade Racers	01	960.000
Moto Racer Classic	01	505.000	Requiem: Avenging Angel	03	745.000
MP3 Station (Solutie completa pentru MP3-uri)	01	805.000	Return To Krondor	02	450.000
Multimedia Cartoon Studio	02	450.000	Return To Zork	02	300.000
Multimedia Pool	02	450.000	Revenant	02	1.490.000
Multipedia	02	450.000	Risk	02	520.000
My Body, Myself	02	745.000	Risk II	02	1.340.000
My Friend Koo	02	190.000	Riven	02	1.115.000
Myth 2	02	670.000	Roller Coaster Tycoon	02	1.340.000
Myth 2 - Best of	01	380.000	Rugby 2001	01	1.240.000
NAM	02	1.300.000	S.C.A.R.S.	03	450.000
Nascar 2000	01	1.240.000	Sacrifice	01	960.000
Nascar Racing 2	02	450.000	Samurai Spirits + Blade Warrior	02	465.000
Nascar Racing 3	02	895.000	Sanity - Aiken's Artifact	01	1.240.000
Nascar Revolution	01	795.000	Scooby Doo	03	745.000
Nascar Road Racing	01	1.240.000	Search and Rescue	02	190.000
National Geographic - The ' 60s	02	1.690.000	Search and Rescue 2	01	960.000
National Geographic - The ' 70s	02	1.690.000	Sesame Street Letters	02	450.000
National Geographic 1999	02	450.000	Sesame Street Numbers	02	450.000
National Geographic Maps	02	2.975.000	Seven Kingdoms	02	190.000
National Geographic Maps - The War Series	02	745.000	Seven Kingdoms + Deadlock II	02	465.000
Nations	01	830.000	Seven Kingdoms II: The Frythan Wars	03	670.000
NBA Live 2000	01	1.315.000	Shadow Company: Left for Dead	03	670.000
Nebula Fighter	02	190.000	Shangai Dynasty	02	300.000
Need for Speed 3 Classic	01	425.000	Shangai Great Moments	02	300.000
Need for Speed 4: Road Challenge (Partial localizat in Romana)	01	650.000	Shogun	01	1.240.000
Need for Speed Porsche 2000 (Partial localizat in Romana)	01	835.000	Sid Mayer's Alien Crossfire (Add - on pentru Alpha Centauri)	01	740.000
Netstorm	02	300.000	Sierra Publisher	02	1.415.000
New Essential Collection	02	560.000	Silent Hunter	02	450.000
NFK Natural Fawn Killer	02	780.000	Silver - Best of	01	380.000
NG Trip Planner Platinum 2001	02	1.300.000	Sim City 2000 SE Classic	01	505.000
NHL 2000	01	1.240.000	Sim City 3000 - World Edition	01	1.240.000

**Oferta PAM Group**

Completați talonul de comandă de la pag. 185-186



Hituri de ultimă oră la prețuri accesibile ● Comenzi 24 ore pe zi, 7 zile pe săptămână

# PAM Grup Oferta

Denumire joc	Cod joc	Preț unitar			
SIN	02	930.000	Subculture	03	375.000
Sinbad the Sailor	02	190.000	Success in French	02	1.340.000
Ski Racing - Extreme Edition	02	450.000	Success in Spanish	02	1.340.000
Skullcaps	03	450.000	Super Bike Challenge 3D	02	190.000
Slave Zero	02	1.300.000	Super Karting Simulation	02	1.080.000
Slave Zero	01	705.000	Superbike 2000 Classic	01	425.000
Slots&Video Poker	02	450.000	Superbike World Championship	01	1.240.000
Snowmobile Racing	02	670.000	Superbikes 2001	01	1.240.000
Snowqueen	02	190.000	Superbikes '99 Classic	01	425.000
Soldier Of Fortune	02	1.415.000	Superkid	02	190.000
Solitaire	02	450.000	Swarm	02	190.000
Soulbringer	01	985.000	Swinging Safari - National Geographic	02	1.900.000
Sound Collection 1 (Peste 7500 sample-uri 4 CD)	01	805.000	Syndicate Wars + Dark Omen Classic	01	530.000
Sound Collection 2 (Peste 7500 sample-uri 4 CD)	01	805.000	System Shock 2	01	1.240.000
Spanish Your Way	02	2.915.000	Tachyon - The Fringe	01	985.000
Spearhead	02	190.000	Tarot JC	02	450.000
Speed Haste	02	190.000	Tarzan Action	02	1.415.000
Spirits Of Speed	02	1.340.000	Techno eJay	01	1.335.000
Sports Car GT Classic	01	425.000	Testdrive Off Road 2 + Grand Prix Rally	02	465.000
Sports Superbike	02	190.000	Thandor	01	985.000
Spycraft	02	300.000	The Adventures of Valdo & Marie	03	450.000
Star Trek Conquest	02	1.340.000	The Bible: A Multimedia Experience	02	450.000
Star Trek Klingon Academy	02	1.415.000	The Complete Home Office Solution	02	1.415.000
Star Trek Voyager: Elite Force	02	1.415.000	The Fifth Element	03	450.000
Star Trek: Birth Of Federation	02	560.000	The Genius Of Edison	02	1.115.000
Star Trek: Klingon Honor Guard	02	560.000	The Princess and the Pea	02	450.000
Star Trek: New Worlds	01	960.000	The Sims - Livin' It Up	01	610.000
Star Wars Episode 1 Racer	02	1.155.000	The Sims (Partial localizat in Romana)	01	835.000
Star Wars Episode 1 The Phantom Menace	02	1.155.000	The three little pigs	02	450.000
Star Wars Supremacy	02	895.000	The Unholy	02	190.000
Star Wars: Droidworks	03	560.000	Theme Hospital Classic	01	425.000
Star Wars: Early Learning Activity Center	03	560.000	Theme Park + Theme Hospital Classic	01	530.000
Star Wars: Jabba's Game Galaxy	03	560.000	Theme Park Classic	01	425.000
Star Wars: Jar Jar Journey	03	560.000	Theme Park World (Cutie + Manual) + Bonus Cana Bullfrog	01	835.000
Star Wars: Jedi Knight Dark Forces II	02	1.415.000	Theocracy	03	450.000
Star Wars: Pit Droids	03	560.000	Thief Gold	02	780.000
Star Wars: Shadows Of The Empire	02	1.415.000	Thinder Box	02	190.000
Star Wars: The Gungan Frontier	03	560.000	Thumbelina	02	190.000
Star Wars: X-Wing vs. The Fighter	02	1.415.000	Thunder Brigade	02	190.000
Star Wars: Yoda's Challenge Activity Center	03	560.000	Thunder Brigade + Super Bussy	02	465.000
Starcraft	02	1.080.000	Tiberian Sun	01	885.000
Starfleet Academy	01	960.000	Tiberian Sun FIRESTORM Mission Disk	01	620.000
Starfleet Command	01	960.000	Tiger Woods / PGA Tour 2000	01	1.240.000
Stratego	02	520.000	Tiger Woods '99	01	145.000
Street Racer	03	375.000	Time Almanac of 20th Century	02	450.000

## STIMAȚI CITITORI

Pentru a comanda jocurile și softurile dorite, bifați pe verso numărul de ordine corespunzător titlului, numărul de exemplare solicitate și expediați talonul la adresa:

SC Pam Grup SRL  
Str. Simion Bărnuțiu nr. 30 Bl. PB9 Ap. 3  
Oradea 3700 Jud. Bihor

**TAXELE POȘTALE SUNT PLĂTITE DE CĂTRE  
CORESPONDENT**

Numele \_\_\_\_\_  
Strada \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_  
Bl. \_\_\_\_\_ Sc. \_\_\_\_\_ Et. \_\_\_\_\_ AP. \_\_\_\_\_  
Județ (Sector) \_\_\_\_\_ Cod. \_\_\_\_\_  
Localitatea \_\_\_\_\_ Tel. \_\_\_\_\_  
Profesia \_\_\_\_\_ Ocupația \_\_\_\_\_  
Data nașteri \_\_\_\_\_

Comenzile se pot face si telefonic la numerele 059/479.661 093/252821 sau prin e-mail la adresa pamgrup@rdsor.ro

Oferta este valabilă până la data de 31 decembrie 2000, data poștei

**Peste 600 de titluri ● Primiți orice titlu la domiciliu ● Numai jocuri originale**

Denumire joc	Cod joc	Preț unitar			
Tiny Trails	02	190.000	V - Beach Volleyball	01	985.000
Titan EA	01	1.240.000	Vampire - The Masquerade	02	1.415.000
Tom Thumb	02	190.000	Vangers	02	190.000
Tomb Raider 4	02	1.490.000	Vanguard Ace	02	190.000
Tomb Raider III	02	780.000	Vegas Games 2000	03	450.000
Top Gun	02	520.000	Viper Racing	02	450.000
Total 3D Landscape Deluxe	02	1.300.000	Virgin Territories	02	520.000
Total Annihilation	01	235.000	Virtual Pool Hall	01	960.000
Total Annihilation	02	300.000	VR Encyclopedia of Art	02	450.000
Total Annihilation: Kingdoms	02	1.415.000	Vrally 2	01	985.000
Total Annihilations: Kingdoms	01	680.000	Wacky Races	01	985.000
Toxic Bunny	02	450.000	War Drones	02	190.000
Toy Story - Animated Story Book	02	1.415.000	War of the Worlds - Best of	01	380.000
Toy Story 2	02	1.415.000	War Torn	01	960.000
Toyland Racing	02	190.000	Warcraft II: Battle.net Edition	02	710.000
Traffic Giant	01	680.000	Warcraft II: Tides Of Darkness	02	450.000
Transport Tycoon Deluxe	02	520.000	Wargames	01	1.240.000
Trespasser (OEM)	01	170.000	Warhammer	02	450.000
Triazle	02	300.000	Warhammer GR	02	700.000
Triple Play Baseball 2001	01	1.240.000	Warlords Battlecry	02	1.300.000
TriplePlay English	02	725.000	Warzone 2100	02	895.000
TriplePlay French	02	725.000	WEB Clip Collection 25000	02	450.000
TriplePlay Plus! English	02	2.055.000	WEB Page Wizard	02	1.415.000
TriplePlay Plus! German	02	2.055.000	Webster's Interactive Encycl.	02	450.000
TriplePlay Plus! Hebrew	02	2.055.000	Wild Turkey Hunter	02	520.000
TriplePlay Plus! Japanese	02	2.055.000	Wild Wild West	03	670.000
TriplePlay Plus! Spanish	02	2.055.000	Wing Commander Prophecy Classic	01	505.000
TriplePlay Plus!French	02	2.055.000	World Atlas 6 GR	02	700.000
UEFA Champions league 98/99	02	1.900.000	World Football 98	03	375.000
UEFA Champions league 99/2000	02	1.415.000	World Of Soccer	02	625.000
Ultima Ascension (Versiunea Noua)	01	1.240.000	World War II Fighters	01	1.240.000
Ultima Collection	01	620.000	World War II Flight Combat	01	1.240.000
Ultima Online - Renaissance	01	1.240.000	World's Scariest Police Chases	01	835.000
Ultra Fighters	02	190.000	Worms 2	02	520.000
Ultra Fighters + Spearhead	02	465.000	Worms Armageddon	02	1.340.000
Universe Beyond	02	1.905.000	X - COM Apocalypse	02	520.000
Unreal	02	670.000	X - COM Interceptor	02	670.000
Unreal - Best of	01	380.000	X Files The Game	01	1.085.000
Unreal - Return to Na Pali	01	530.000	Xenic 3D	02	190.000
Unreal Tournament	01	985.000	Y2K Adventure	01	960.000
Unreal Tournament	02	1.300.000	Z + Expansion Kit	02	780.000
Unreal Trouble Pack (Continue Unreal + Return to Na Pali)	01	830.000	Zombie Wars	02	190.000
Uprising	03	375.000	Zork Grand Inquisitor	02	300.000
Urban Chaos	02	1.490.000	Zork Nemesis	02	300.000
USAF Jets	01	1.240.000			

**PAM Grup**  
**Oferta**

**Doresc să comand cu acest talon următoarele:**

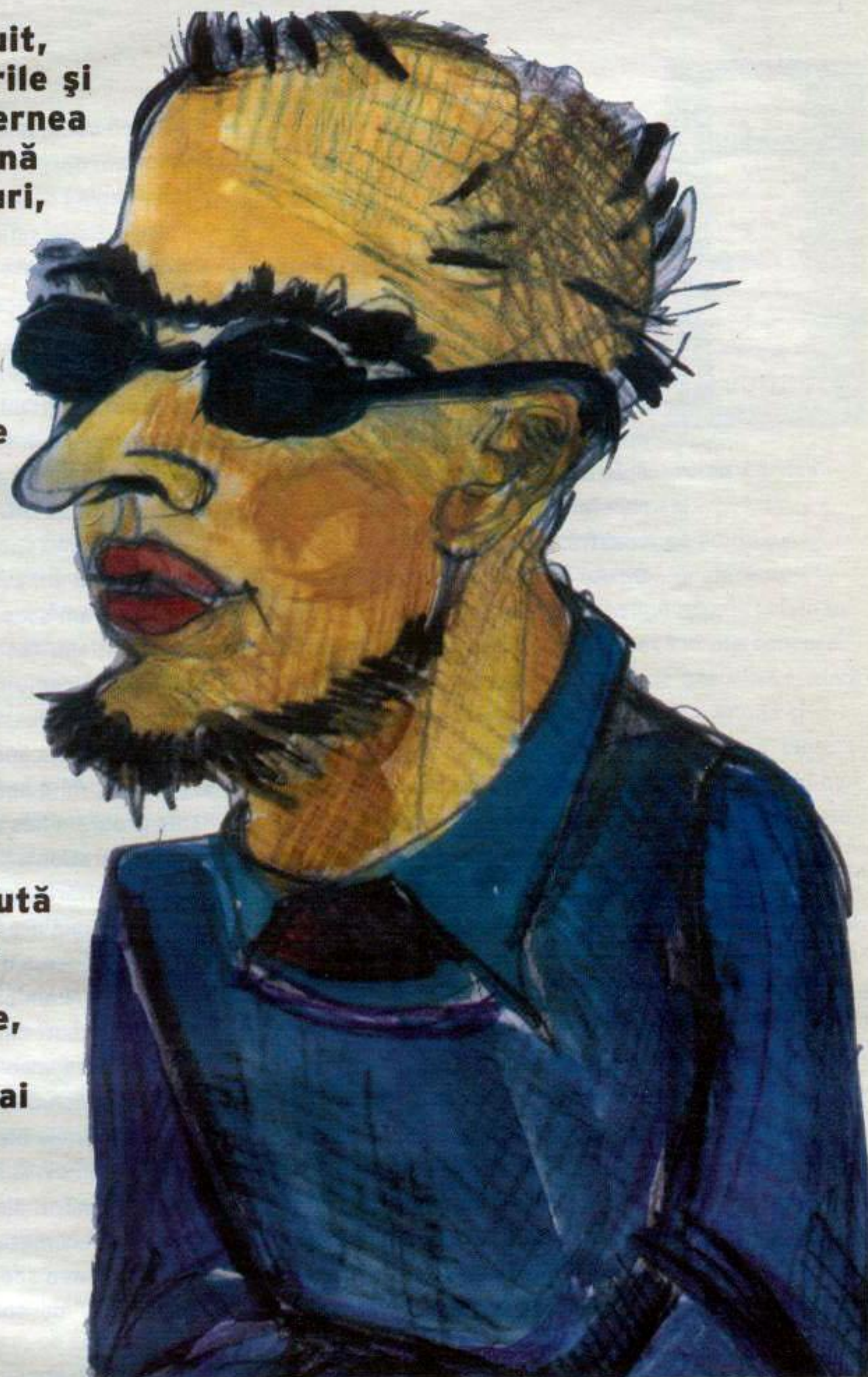
	Denumire joc	Cod	Preț unitar	Număr exemplare	Valoare
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Valoarea de \_\_\_\_\_ lei am achitat-o astfel:  
**50%** la efectuarea prezentei comenzi, în contul dumneavoastră  
 nr. 401003375000 deschis la banca Comercială "Ion Țiriac",  
 Sucursala Oradea și diferența + taxele poștale mă angajez să le  
 achit la ridicarea coletului.  
**Vă trimit anexat dovada plății.**

**Semnătura** \_\_\_\_\_

După cum deja cred că v-ați obișnuit, redacția noastră ține cont de păreri și propunerile voastre. Puiu Mihai Cernea ne-a propus o pagină care să conțină cele mai amuzante bug-uri din jocuri, surprinse de voi. Această idee s-a materializat deja. Inaugurăm cu acest număr o nouă rubrică și, desigur, un nou concurs. Rubrica se numește "A bug's life". Sunteți invitați să ne trimiteți cele mai nostime capturi de bug-uri din jocuri, având șansa de a câștiga o revistă PC Games. Imaginile, împreună cu explicațiile necesare, le aștept la adresele binecunoscute:

redactie@pcgames.ro, pcgames@rdsor.ro sau sheri@pcgames.ro. Iar acum să revenim la rubrica noastră. Toate scrisorile primite la redacție sunt interesante. Păreri voastre ne ajută să fim updated. Doar că, din cauza lungimii acestora, nu putem să le publicăm pe toate. Pe de altă parte, faptul nu face decât să ne bucure: corespondența voastră are nu numai întindere, ci și consistență.



## Pe afară-i

vopsit

### Diablo...

**Vlad Monea**

În primul rând, voiam să vă spun că ați făcut o inovație în lumea revistelor de acest gen de pe piața românească, reușind ceea ce alții - nu dau nume - doar și-au propus. Pentru mine sunteți ca o fereastră către ce se mai petrece în lume în domeniul informatic. Investiția mea pare să fi fost nimerită. Le comunic și celorlalți fani ai voștri că sunt norocoși că există. În al doilea rând, vroiam să vă atenționez că faceți o mare greșală când scrieți cu litere mari de tot nume de jocuri dintr-un

anume gen. Dacă un împătimit al RTS-urilor vede un Diablo II scris cât casa, o să spună că nu are rost să mai cumpere numărul, pentru că nu i se va părea prea interesant. Dar un PC Games mare și lat îl va atrage și pe el și pe alții care probabil nu îi împărtășesc pasiunea. Este și problema hârtiei, dar nu cred că mai are rost s-o repet și eu; destui v-au tot dojenit în privința asta. Și o mare problemă, de data asta a mea, este că nu cunosc câțiva termeni: cum adică în timp real, slot sau pipeline la o placă grafică, pixeli și voxelii? Care-i diferența și ce înseamnă fiecare? CD-urile voastre mai trebuie îmbunătățite și, nu care cumva să uit, sunt cam supărat pe voi pentru că nu vă țineți de cuvânt în legătura

cu data apariției revistei, puneți în acei 10 cmp altceva... Am auzit că în Quake 2, în deathmatch se pot introduce cheats-urile din single player. Întrebarea este cum? Iar dacă există, cum se pot introduce cheats-urile la Quake 3 Arena? La revedere și nu uitați: PC Games rules the world!

**Bună, Vlad!**

Vreau să îți mulțumesc pentru scrisoare și aprecierile tale. Cu părerea ta referitoare la copertă nu sunt de acord. Consider că până și un împătimit al RTS-urilor se va entuziasma când va vedea titlul jocului preferat pe coperta revistei noastre. Într-adevăr, am primit câteva critici referitoare la calitatea hârtiei. Am încercat să rezolvăm

această problemă. Cred că am și reușit. Cât despre termenii pe care nu îi înțelegi din revista noastră, vom încerca începând de numărul viitor să introducem în revistă un mic dicționar, în care să explicăm unii termeni pentru cititorii noștri. Într-adevăr, suportul CD-urilor din nr. 6 a fost de o calitate îndoielnică, din motive independente de noi. Dar această situație sper că nu se va repeta. Contăm pe înțelegerea voastră. Iar acum, cheat-uri pt. *Quake 2* și *Quake 3 Arena*. Pentru a juca cu cheat-uri în *DeathMatch*, este obligatoriu ca serverul să fie setat ca să accepte cheat-uri. Pentru aceasta, deschide *Quake 2*, deschide consola cu tasta "~" după care tastezi "set cheats 1" și apeși tasta Enter. La repornirea jocului tot în modul multiplayer, vei putea introduce cheat-uri. Și la *Quake 3 Arena* există cheat-uri. Ele se introduc tot după deschiderea consolei cu tasta "~". Acestea sunt /god, /give all, /noclip, /cg\_thirdperson 1, iar după comanda "give" introduci următoarele pentru a obține ceea ce dorești: allammo, armor, battle suit, bfg 10k, flight, gauntlet, grappling hook, grenade launcher, haste, health, invisibility, lightning gun, machinegun, medkit, personal teleporter, plasma gun, quad damage, railgun.

Mă întreb când apare la Oradea. Deja m-am obișnuit să citesc pe ultima pagină "termen de apariție al revistei". Eu la asta adaug pe puțin o lună și obțin data reală de apariție la chioșcuri. Nu înțeleg de ce mai dați un astfel de termen, dacă nu se poate respecta. Și chiar, cine sunt acei producători care întârzie apariția revistei? Să-i știm și noi. 2. CD-urile le-ați pus până acum în niște plicuri. La ultimul număr le-ați plasat chiar în copertă. Cam nasol, pentru că nu am avut în ce să le pun după ce le-am scos. Reveniți la soluția inițială. Tot legat de CD-uri, am încercat demo-ul (am vrut să-l încerc) de la *MeckWarrior 3D*, dar după instalare, când am dat pe executabil, mi-a apărut mesajul cu "This program has performed an illegal operation". Ce-aș putea face? Felicitări pentru *Moorhuhnjagd!* Pe când 2-ul pe un CD? Dar un demo de la *Gunman*? Ar fi super! N-am prea înțeles rolul ofertei de jocuri din nr. 6.

Are cumva vreo legătură cu jocul care se va include în viitor ca joc full? Iar la unele nici nu se vedea titlul, de gen ce să mai vorbim... Sper că numărul din decembrie va apărea în decembrie și nu în ianuarie. Și mai sper că va fi un număr "fain" de tot!

**Salut, Virgil!**

Într-adevăr, nu ne putem lăuda cu respectarea datei de apariție a revistei. Problemele legate de producție și distribuție s-au dovedit mai mari decât ne-am imaginat noi. Totuși, nu sunt insurmontabile. Lucrurile se vor normaliza începând cu mileniul 3.

Problema plicurilor pentru CD-uri s-a rezolvat. Nu pot să te ajut cu informații legate de *MeckWarrior 3D*, din lipsă de detalii. O altă problemă apărută la realizarea CD-urilor este că redactorul care se ocupă de CD-uri nu a observat că unele dintre demo-urile incluse folosesc *InstallShield*-ul lui *Windows2000*. Acesta verifică numele executabilului de instalare (caută *SETUP.exe*). Redactorul a modificat numele executabilului,

prin urmare nu se poate instala de pe CD. Soluția este simplă, mai ales dacă dispuneți de spațiu pe HDD. Copiați kit-ul de instalare al demo-ului respectiv pe HDD și redenumiți executabilul "\. \dogfighter" în "setup". Lansați-l pe acesta și instalarea nu se va mai împotmoli. Aceeași situație survine și în cazul lui *Heavy Metal F.A.K.K. 2*, unde redenumiți "\. \Hmfakk2" în "setup". Mă bucur că ți-a plăcut *Moorhuhnjagd*. Vom încerca să punem și jocurile pe care ni le-ai recomandat. Deocamdată, sper că te va încânta video-ul prezent pe unul din CD-uri. Oferta de jocuri publicată în numărul trecut nu este legată de jocul full ce va apărea pe unul din CD-urile noastre, ci e doar o ofertă de jocuri, noi dorind să vă ajutăm în achiziționarea jocului dorit.

## Pentru uzul gamerilor indolenți

**Marius Iliescu**

Salut!

Îmi place foarte mult revista voastră. Câteva numere am împrumutat revista și CD-urile, dar acum am să încep să o cumpăr. Îmi plac foarte mult rubricile *Tips&Tricks*. Eu cred că este o idee foarte bună, mai ales pentru jocurile de strategie. Știu că dacă folosești coduri nu mai ești un gamer adevărat, dar la unele misiuni e pur și simplu enervant să pierzi ore în șir uneori, fără a reuși să rezolvi respectiva misiune. Mi-ar plăcea dacă ați pune *Tips&Tricks* și la *Command&Conquer 3: Firestorm*. Nu am nici o critică la adresa revistei voastre, dar ar fi bine dacă ați continua să puneți câte un poster în fiecare număr și mai mult hardware, dacă se poate.

**Salut, Marius!**

Mulțumesc pentru scrisoare.

## În avangardă cu numerele vechi

**Virgil Ivășcanu**

Salut!

Mă numesc Ivășcanu Virgil, sunt din Bistrița și am 21 de ani. Sunt student în Cluj-Napoca și vă citesc revista de trei numere încoace. Aveți o revistă bună, cu multe articole și numeroase jocuri prezentate. Dar pentru a o mai îmbunătăți, mai sunt necesare multe schimbări. 1. Data de apariție a revistei. Prin zonă pe aici apare prima dată la Cluj, apoi la Bistrița.

După cum am mai spus, și eu apreciez un mic ajutor când rămân în impas la unele jocuri. Am publicat deja Tips&Tricks pentru jocul tău preferat. În numărul din mai al revistei poți găsi Walkthrough pentru misiunile GDI, la pagina 172. În numărul din iunie Walkthrough pentru misiunile NOD, la pagina 119. În numerele din iulie, august-septembrie și octombrie poți găsi shorttips la paginile 138, 198 și respectiv 180. Postere vom avea în continuare, dar mai mult hardware nu cred că vom putea introduce.

# Vine,

# nu vine...

**Emanuel Mihăescu**

Salut, redacție PC Games!

Spre început, aș dori să vă felicit pentru ideea genială de a edita o revistă occidentală. Bine că ați revenit la normal (adică 200 de pagini), chiar dacă a trebuit să scumpiți revista. Și fiindcă o laudă vine rareori singură, să vă spun și cea mai mare critică a mea la adresa revistei: ea apare tot timpul cu întârziere. Dacă ar fi cu o săptămână în urmă, n-ar fi nici o problemă, dar să apăreți cu revista lunar la sfârșitul lunii e de neacceptat (numărul 6 l-am văzut în Timișoara abia pe 25 octombrie). Aici vă întrece concurența, care, cu toate că nu se compară nici pe departe cu revista voastră, măcar apare la timp. Aici chiar și cititorii voștri fideli (cum sunt eu) își mai pierd răbdarea. Asta a fost singura critică la revistă. Pentru greșelile din revistă nici nu mă gândesc să vă critic, deoarece vă înțeleg. Așa cum nu există joc fără bug-uri, teze fără greșeli, America fără crime sau România fără inflație, tot așa nu pot exista reviste fără greșeli, mai ales la 200 de pagini. În fine, în rest puteți să mă considerați un cititor tipic: și eu doresc să puneți cât mai

repede jocul full, prețul nu contează (eu și prietenii mei am vota pentru Commandos), și eu doresc mai puține pagini de Tips&Tricks (cheat-urile le-ați putea pune pe CD, însă Walkthrough-urile sunt într-adevăr utile chiar și unuia ca mine, care preferă un joc fără coduri), și eu doresc poster. Și aș putea continua rânduri întregi, dar mi-e teamă să nu vă plictisesc. Aș avea apoi, ca oricare cititor normal, niște sugestii și întrebări. Ce caută Commandos 2 pe locul cinci la noi în top, dacă nici nu a apărut? Și eu vreau să vă felicit pentru seriozitate și sinceritate. Să nu cumva să scoateți unul din CD-uri, fiindcă doar unul nu ar ajunge pentru noutăți. În numărul 2 al revistei, un cititor vă sugerase să puneți poșta redacției pe CD; mai rămâne valabilă ideea? V-aș ruga, dacă se poate, să mai puneți ceva informații despre *Commandos 2* (eu, cel puțin, am citit de cel puțin 20 de ori articolul din numărul 1 și am vizionat de cel puțin zece ori video-ul din numărul 2; pe mine și pe prietenii mei acest joc ne-a capturat de-a dreptul). Ca să nu vă mai răpesc mult timp și să vă determin să-mi aruncați scrisoarea la Recycle Bin fără să o fi citit până la capăt, o voi încheia aici. Multă baftă în continuare, să scoateți reviste cât mai bune și nu uitați că mulți cititori contează pe voi.

**Salut, Emanuel!**

*Scrisoarea ta e interesantă. Am parcurs-o până la capăt fără intenția de o abandona în Recycle Bin. Apărem cu o oarecare întârziere față de termenul pe care ni-l propunem. Știm că acest lucru poate coroda chiar și răbdarea proverbială a ardelenilor, dar contăm pe voi. Îți mulțumesc pentru înțelegere. Într-adevăr, așa cum bine ai spus unele scăpări pot să apară în revistă. Topul alcătuit de noi se bazează pe topurile primite de la cititori; dacă *Commandos 2* a apărut pe locul 5, înseamnă că el a fost deja jucat de voi. Avanspremierea jocului *Commandos 2*, prezentată în acest număr, cred că te va încânta.*

# Ne plac, ne amuză, ne energizează

**Puiu Mihai Georgian Cernea**

Salut, PC Games!

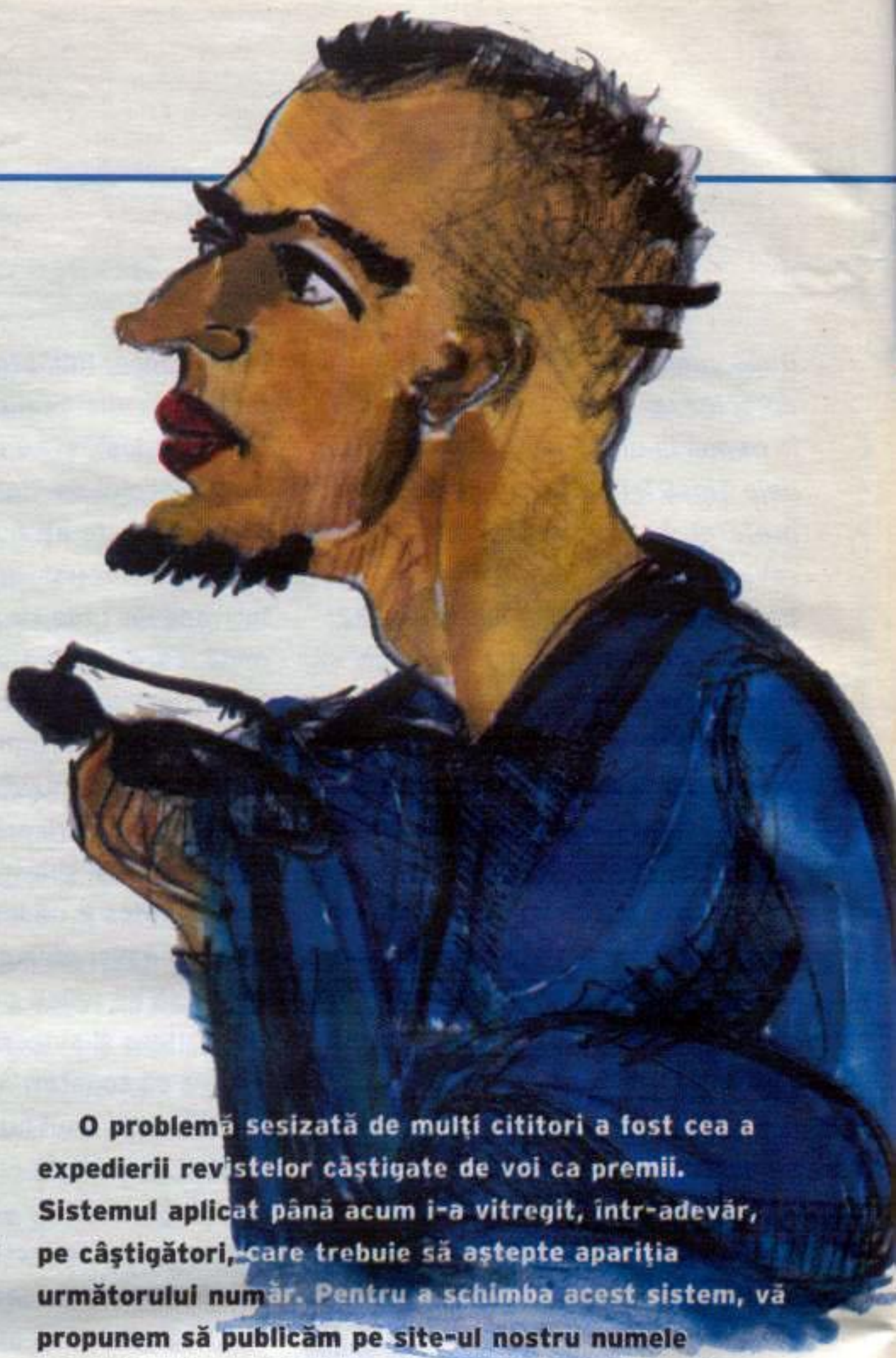
Vreau să spun că am toate numerele revistei, în afară de numărul 3, și până acum revista mi-a lăsat impresia că poate concura cu orice revistă de gen din Occident (am acasă reviste din Anglia și Franța). Este bine realizată, bine structurată și în plus oferă știri cu privire la jocuri despre care în celelalte reviste de gen din țară nici măcar nu s-a auzit. Am și eu câteva propuneri/sugestii de făcut. 1. La lista de jocuri full pe care a alcătuit-o Conan, aș mai adăuga unele: *Thief: The Dark Project* și *Half Life*. Știu că este greu de obținut o licență, dar poate renumele revistei PC Games vă va ajuta. Oricum, Conan are dreptate: decât să puneți un joc doar de dragul de a pune unul, mai bine nu-l mai puneți, pentru că oricum nimeni nu-l va juca. Dacă însă veți pune unul care să merite să fie jucat, atunci chiar dacă veți scumpi revista sunt sigur că se vor găsi foarte mulți care să o cumpere. Puteți conta pe mine, iar din scrisorile pe care le-am citit la poșta redacției, sunt destui cei care adoră revista și o vor cumpăra mai ales dacă vor găsi pe un CD și un joc full, pe care altfel nu l-ar cumpăra din cauza prețurilor prohibitive. Pentru că tot sunt la jocuri, țin să felicit editorialul realizat de domnul Cătuneanu în numărul 4 al revistei. Poate distribuitorii din țara noastră se vor trezi la realitate și vor face mult așteptata localizare a prețurilor la nivelul țării noastre, pentru că altfel nu văd cum ar putea stopa pirateria sau cum ar putea fi posibile și în România vânzări de sute, poate chiar mii de exemplare (la prețurile actuale, nu cred că au vânzări nici

măcar de zeci de exemplare). E adevărat, primul pas l-au făcut cei de la Best Computers cu oferta prezentă în numărul 6 al revistei, dar jocurile de 200.000-300.000 lei (sumă care ar trebui să fie accesibilă românilor) sunt nume vechi și nu sunt prea frumoase, astfel încât nu știu câți ar fi tentați să cumpere acele jocuri (excepție face *Carmageddon 2*). Am o propunere pentru o nouă rubrică, dacă se poate: pe o singură pagină, să puneți poze pe care le vom trimite noi cititorii: este vorba de capturi din diferite jocuri pe care noi le-am jucat, în care să se regăsească faze comice, bizare sau orice fel de faze din jocuri care merită puse într-o astfel de galerie. De exemplu, mie în jocul original - da, îl am în original, cu tot cu manual - *Beneath a Steel Sky* mi s-a întâmplat odată, după un load brusc, ca eroul să-mi treacă peste un pod "călcând prin aer". Deși a fost un bug (eroul se îndrepta spre o ușă din jocul precedent încărcat, iar atunci când i-am dat load new game, a mai făcut câțiva pași în noul ecran, adică peste pod), a fost

o fază ce meritau să o vadă și alții, deși nu am apucat să-i fac captura. Pentru a captura imagini, oricine poate folosi HyperSnap-ul, program care l-am găsit și pe unul din CD-urile revistei PC Games. Dacă veți insera o astfel de rubrică, o galerie a celor mai trăsnete imagini din lumea jocurilor, ar fi foarte frumos. Puteți cel puțin să faceți un test, să introduceți rubrica pentru o lună-două și să vedeți dacă este pe placul cititorilor. Eu unul cred că multora le va plăcea această idee. Poate voi mai reuși și eu acel loading brusc și voi face o captură pe care să v-o trimit.

### Salut, Mihai!

*Sunt de acord cu tine. Dacă marile firme distribuitoare de jocuri țin să intre și la noi în țară, ar trebui să găsească soluția de a le face accesibile financiar și gamerului român. Lista cu propunerile pentru jocul full rămâne deschisă. Și propunerile tale vor fi luate în considerare. Rubrica pe care ne-ai sugerat s-o introducem a apărut deja. Abia așteptăm să vedem captura de care ne scrii.*



**O problemă sesizată de mulți cititori a fost cea a expedierii revistelor câștigate de voi ca premii. Sistemul aplicat până acum i-a vitregit, într-adevăr, pe câștigători, care trebuie să aștepte apariția următorului număr. Pentru a schimba acest sistem, vă propunem să publicăm pe site-ul nostru numele câștigătorilor. Astfel, aceștia nu vor mai fi nevoiți să-și aștepte o lună premiul și să cumpere revista pentru a vedea dacă au câștigat.**

**Ce-i drept, sistemul îi va dezavantaja pe cei ce nu au acces la Internet (soluția temporară pentru aceștia ar fi cyber-café-urile). Aștept scrisorile voastre pentru a conveni asupra unei modalități sau alteia.**

## A bug's life

Această rubrică, contrar titlului, nu se va ocupa de viața intimă a unor insecte, ci va dezbate neajunsurile legate de jocuri.

De când au apărut în sfârșit importatorii români de jocuri și software, un gamer poate să-și procure ce-i este mai drag sufletului, dacă are suma de bani necesară. Va primi în schimb, pe lângă ambalaj și eventual niște mărunțișuri, jocul viselor sale. De obicei, de la acest punct încolo scenariul este același: gamer-ul avansând tot mai mult, își va da seama treptat că mult doritul joc nu este deloc perfect, ci dimpotrivă, plin de bug-uri. După această observație, va începe goana după patch-uri, care în cel mai fericit caz sunt gratuite.

Același lucru se poate constata și pe piața de software. Ca exemplu voi lua un joc cunoscut de majoritatea gamerilor: un episod din seria *Tomb Raider*, și anume cel cu numărul 3. Primul lucru anormal care trezește atenția jucătorului sunt membrele frumoasei eroine Lara Croft, care au însușirea ciudată de a se pierde prin pereți. Această proprietate o au și cadavrele inamicilor lichidați de Lara. Un peisaj ciudat îl așteaptă pe cel care își împușcă adversarii situați pe lângă ziduri: jumătate din cadavru trece în camera vecină și jumătate în camera în care se află jucătorul. O altă "capacitate" neobișnuită a eroinei este de a-și scoate armele din toc în timp ce se cațără pe o scară.



**PALATUL SUSPENDAT** Această casă a visurilor este dotată cu toate obiectele de lux posibile.

Jocul *The Sims* ne oferă o altă posibilitate foarte hazlie: să ne construim casa în aer, grație unui bug. Acest lucru pare la prima vedere imposibil și totuși se poate realiza. Nimic mai simplu. Începem să construim casa, iar când am terminat și etajul, vindem pereții parterului. Rezultatul va fi un etaj care plutește în aer și care va da impresia unei case în eter. Recunosc, acest bug nu este supărător, ci mai degrabă comic.

Din fericire, există și contraexemple, dar sunt prea puține. Astfel de jocuri sunt *Populous 3*, *Rollercoaster Tycoon*, *Thief 1, 2* etc. Există oare posibilitatea ca marii producători de jocuri să-și schimbe atitudinea și să producă jocuri mai puține, dar de o calitate mai bună? Sau piața va continua să abunde în jocuri nefinisate?

Erdei Jácint - Merlin

Răspundeți la întrebările de mai jos și completați talonul de pe verso.  
Astfel puteți obține unul dintre cele 3 premii oferite de PC Games



1

Un joc Baldur`s Gate 2

1. Care este cea mai vândută revistă de jocuri PC din Europa?

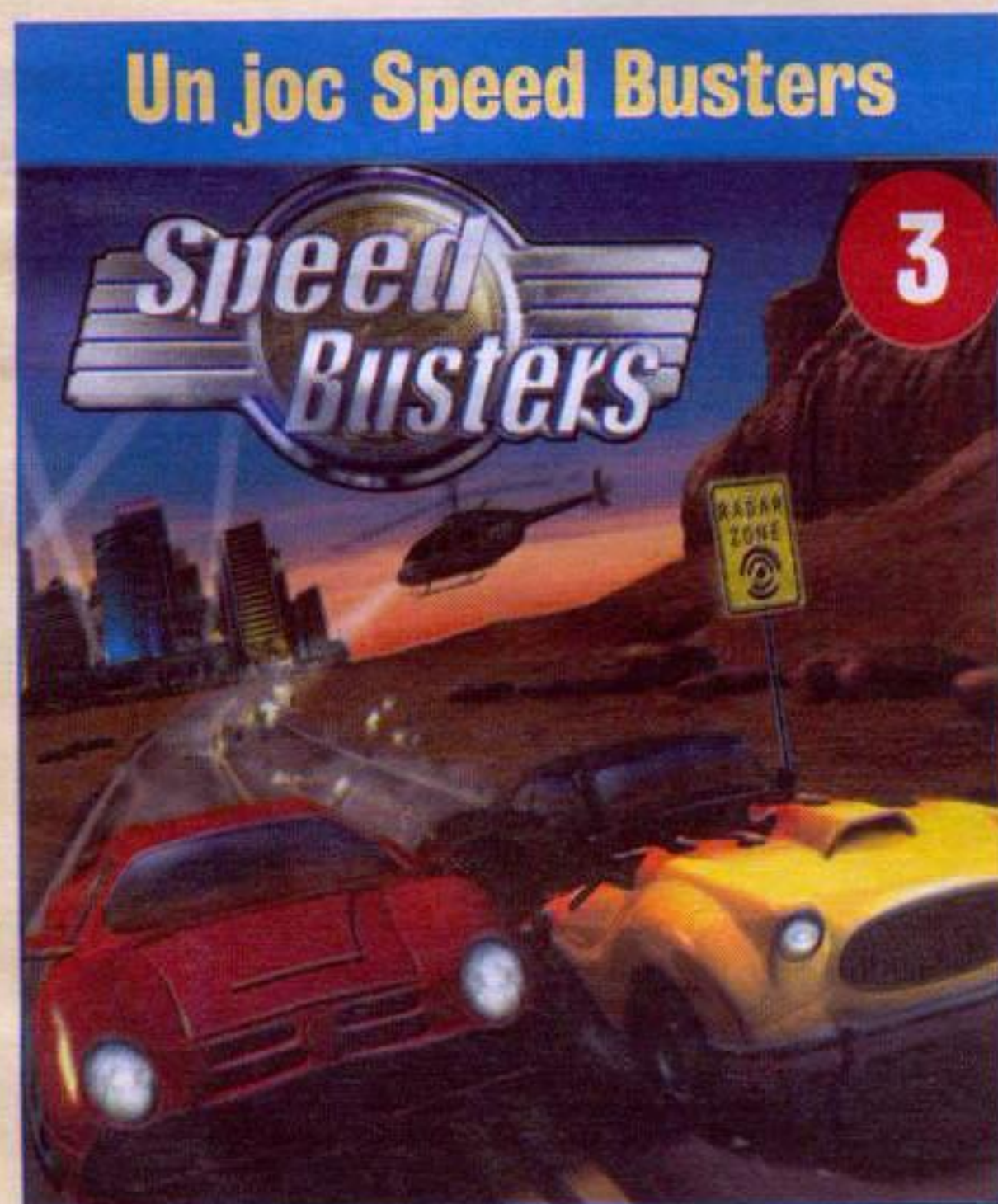
.....

2. Câte numere ale revistei PC Games România au apărut până acum?

.....

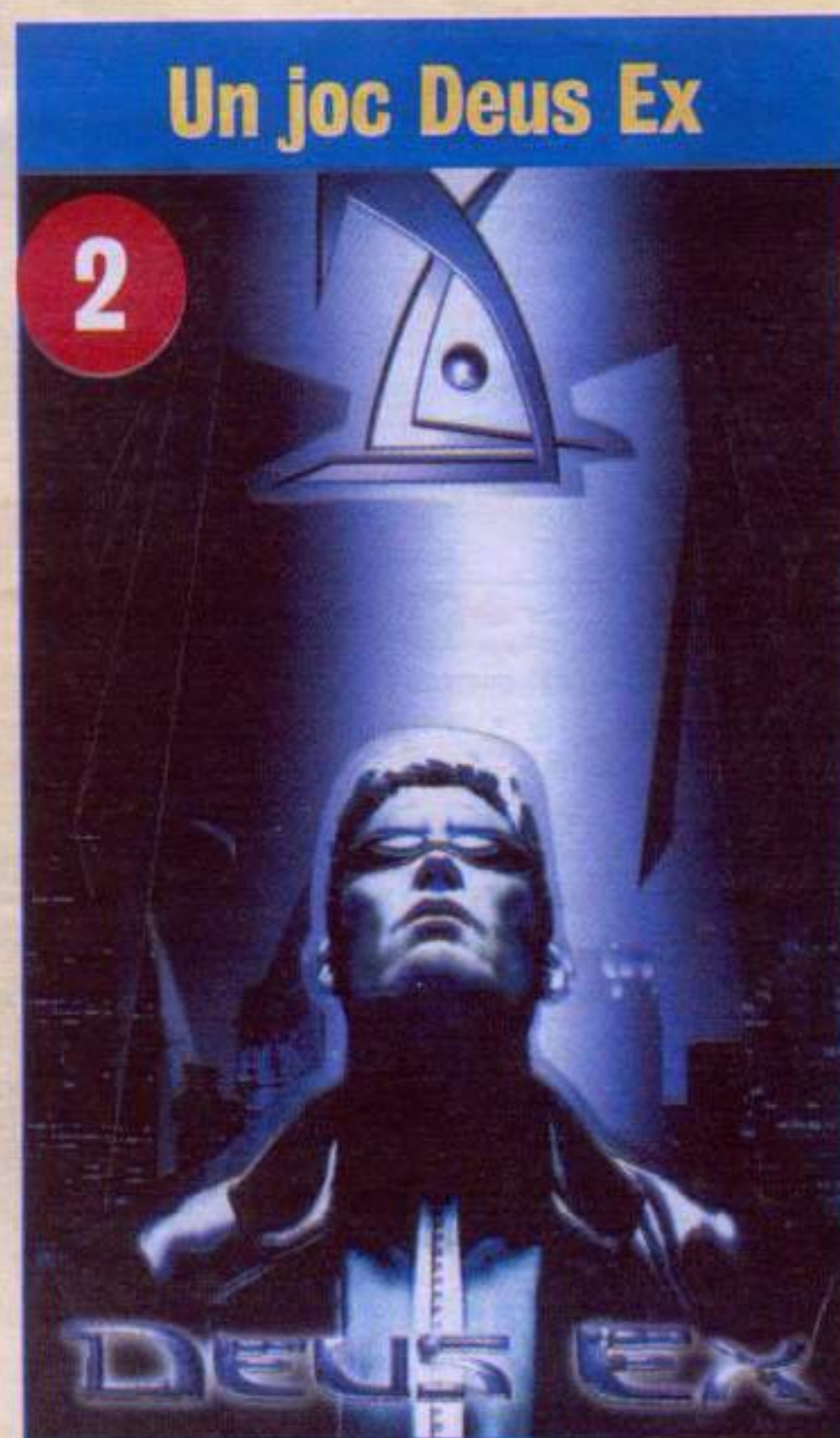
3. Ce gen de joc este Baldur`s Gate 2 ?

.....



Un joc Speed Busters

3



2

Un joc Deus Ex

Talon de comandă sau abonament pentru revista PC Games

La extragerea premiilor sunt luate în considerare numai taloanele completate integral.



**Răspundeți la întrebările de mai jos și expediați talonul până la 15 decembrie, având astfel posibilitatea să câștigați la concursul PC Games din 20 decembrie unul din cele 3 premii puse la dispoziția dvs.**

<p>1. Cum considerați acest număr al revistei PC Games?</p> <p><input type="checkbox"/> Excelent      <input type="checkbox"/> Suficient</p> <p><input type="checkbox"/> Foarte bun    <input type="checkbox"/> Mediocru</p> <p><input type="checkbox"/> Bun              <input type="checkbox"/> Insuficient</p>	<p>8. Cât sunteți dispus să plătiți în plus pentru un număr PC Games care să conțină un joc full version din anii 1998-1999?</p> <p>.....</p>	<p><input type="checkbox"/> Autoshow      <input type="checkbox"/> PC World</p> <p><input type="checkbox"/> Avantaje       <input type="checkbox"/> Playboy</p> <p><input type="checkbox"/> Biz              <input type="checkbox"/> ProSport Magazin</p> <p><input type="checkbox"/> Bravo          <input type="checkbox"/> Ranger</p> <p><input type="checkbox"/> Capital        <input type="checkbox"/> Reviste pentru adulți</p> <p><input type="checkbox"/> Cașavencu    <input type="checkbox"/> Știință și tehnică</p> <p><input type="checkbox"/> Chip            <input type="checkbox"/> Super</p> <p><input type="checkbox"/> Easy PC       <input type="checkbox"/> Super Vip</p> <p><input type="checkbox"/> FHM            <input type="checkbox"/> Tehnium</p> <p><input type="checkbox"/> Formula AS   <input type="checkbox"/> Top Gun</p> <p><input type="checkbox"/> Level          <input type="checkbox"/> TV Mania</p> <p><input type="checkbox"/> Lumea femeilor <input type="checkbox"/> Unica</p> <p><input type="checkbox"/> PC Games     <input type="checkbox"/> Viva</p> <p><input type="checkbox"/> PC Magazin   <input type="checkbox"/> Xtreme</p> <p><input type="checkbox"/> Alta. Care?   <input type="checkbox"/> Nu citesc reviste</p>
<p>2. Care articol(e) din acest număr v-a plăcut mai mult?</p> <p>.....</p>	<p>9. Pentru topul PC Games propuneți următoarele jocuri:</p> <p>1. ....</p> <p>2. ....</p> <p>3. ....</p> <p>4. ....</p> <p>5. ....</p>	<p><input type="checkbox"/> Adevărul      <input type="checkbox"/> Libertatea</p> <p><input type="checkbox"/> România Liberă <input type="checkbox"/> Gazeta Sporturilor</p> <p><input type="checkbox"/> Cronica Română <input type="checkbox"/> ProSport</p> <p><input type="checkbox"/> Curentul       <input type="checkbox"/> Transilvania Jurnal</p> <p><input type="checkbox"/> Ziua            <input type="checkbox"/> Cotidianul</p> <p><input type="checkbox"/> Jurnalul Național <input type="checkbox"/> Azi</p> <p><input type="checkbox"/> Evenimentul Zilei</p>
<p>3. Care articol(e) din acest număr v-a displăcut mai mult?</p> <p>.....</p>	<p>10. Ce posturi de radio ascultați mai des? (răspuns multiplu)</p> <p><input type="checkbox"/> Contact              <input type="checkbox"/> Radio 21</p> <p><input type="checkbox"/> România Actualități <input type="checkbox"/> Total</p> <p><input type="checkbox"/> Altul. Care?        <input type="checkbox"/> ProFM</p> <p><input type="checkbox"/> Post local. Care?   <input type="checkbox"/> Uniplus</p> <p><input type="checkbox"/> Radio Transilvania <input type="checkbox"/> Delta</p> <p><input type="checkbox"/> România Tineret    <input type="checkbox"/> Europa FM</p> <p><input type="checkbox"/> Nu ascult radio</p>	<p>13. Ce cotidiane citiți cel mai des? (răspuns multiplu)</p> <p><input type="checkbox"/> Adevărul      <input type="checkbox"/> Libertatea</p> <p><input type="checkbox"/> România Liberă <input type="checkbox"/> Gazeta Sporturilor</p> <p><input type="checkbox"/> Cronica Română <input type="checkbox"/> ProSport</p> <p><input type="checkbox"/> Curentul       <input type="checkbox"/> Transilvania Jurnal</p> <p><input type="checkbox"/> Ziua            <input type="checkbox"/> Cotidianul</p> <p><input type="checkbox"/> Jurnalul Național <input type="checkbox"/> Azi</p> <p><input type="checkbox"/> Evenimentul Zilei</p>
<p>4. Ce sugestii aveți?</p> <p>.....</p>	<p>11. La ce posturi TV vă uitați cel mai des? (răspuns multiplu)</p> <p><input type="checkbox"/> TVR 1                <input type="checkbox"/> ACASĂ</p> <p><input type="checkbox"/> TVR 2                <input type="checkbox"/> TELE 7 abc</p> <p><input type="checkbox"/> PRO TV              <input type="checkbox"/> Animal Planet</p> <p><input type="checkbox"/> ANTENA 1           <input type="checkbox"/> Atomic</p> <p><input type="checkbox"/> PRIMA               <input type="checkbox"/> MCM</p> <p><input type="checkbox"/> Discovery          <input type="checkbox"/> Altul. Care?</p> <p><input type="checkbox"/> Nu mă uit la TV</p>	<p>14. Aș dori să primesc informații pentru domeniul</p> <p><input type="checkbox"/> calculatoare</p> <p><input type="checkbox"/> multimedia</p> <p><input type="checkbox"/> jocuri PC</p> <p><input type="checkbox"/> console Play Station</p> <p><input type="checkbox"/> jocuri Play Station</p> <p><input type="checkbox"/> Internet</p>
<p>5. Ce calculator folosiți? (specificați marca, modelul, procesorul și viteza în Mhz)</p> <p>.....</p>	<p>12. Ce reviste citiți cel mai des? (răspuns multiplu)</p> <p><input type="checkbox"/> Auto Motor Sport    <input type="checkbox"/> PC Report</p>	
<p>6. Ce calculator intenționați să achiziționați în viitor? (specificați marca, modelul, procesorul și viteza în Mhz)</p> <p>.....</p>		
<p>7. Se găsește PC Games la chioșcul dvs. preferat?</p> <p><input type="checkbox"/> Da.</p> <p><input type="checkbox"/> Da, dar sunt puține exemplare.</p> <p><input type="checkbox"/> Vânzătorul ar vrea să primească ____ exemplare.</p> <p><input type="checkbox"/> Nu.</p>		

**TALON DE COMANDĂ SAU ABONAMENT**

Numele: \_\_\_\_\_

Prenumele: \_\_\_\_\_

Adresa: \_\_\_\_\_ Localitatea \_\_\_\_\_ Jud. \_\_\_\_\_ Cod poștal \_\_\_\_\_

Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_ Bl. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_

Telefon \_\_\_\_\_ Mobil \_\_\_\_\_

Profesia \_\_\_\_\_ Pregătire:     școală generală     școală profesională     facultate

Data nașterii \_\_\_\_\_     liceu     postliceal     colegiu

altele

Decupați talonul din revistă și trimiteți-l într-un plic pe adresa redacției PC Games România, str. Simion Bărnuțiu nr. 30, bl. PB 9, ap. 3, 3700, Oradea, județul Bihor

Sunt de acord ca informațiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc PAM Grup srl.

**Baza de date constituie proprietatea nevandabilă a PAM Grup SRL.**

Semnătura \_\_\_\_\_

Doresc să comand cu acest talon următoarele:

Revista PC Games nr. 1 și/sau nr. 2 și/sau nr. 3 și/sau nr. 4 ----- 39.000 lei

Revista PC Games nr. 5/august-septembrie 2000 ----- 59.000 lei

Revista PC Games nr. 6/octombrie 2000 ----- 69.000 lei

Doresc să comand revista PC Games pentru luna:

ianuarie     martie

februarie

Doresc să mă abonez.

Tipul abonamentului:     3 luni - 230.000 lei     6 luni - 420.000 lei     12 luni - 820.000 lei

**PENTRU COMENZI** sunt de acord să plătesc la primirea revistei

**PENTRU ABONAMENT** am achitat prin mandat nr. \_\_\_\_\_ pe numele:

Paul Mork, str. Doina nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 3700, ORADEA, jud. BIHOR.



**Câștigătorii concursului din nr. 5/august-septembrie/2000**

**Jocul The Sims a fost câștigat de:**

**Vosnesensky Mihai Alexandru din București**



**Cele 10 jocuri Play Station au fost câștigate de:**

**Furca Aurelian Andrei din Mangalia  
Toma Bogdan Ionuț Micro 20 din Galați  
Calistru Marius Cristian din Iași  
Ianculescu Sorin str.Crângași din București  
Dobre Cristian Valentin din București  
Petca Robert Samuel din Deva  
Matei Cristian din București  
Dragoș Dragoș din Iași  
Bura Tudor din Bistrița  
Pop Mihael din București**



**Cele 3 programe antivirus AVX fost câștigate de:**



**Tuța Viorel din București  
Safta Marius din Vâlcea  
Gheorghiu Bogdan Ovidiu din Slatina**

**Cele 3 programe Mail Defender au fost câștigate de:**

**Pătrașcu Vlad din București  
Stoicescu Bogdan Lucian din Ploești  
Zima Cătălin Tudor din Baia Mare**



**Cele 18 reviste PC Games au fost câștigate de:**



**Onu Constantin P. din Neamț  
Cașu Ștefan din Constanța  
Dima Sergiu Gabriel din Roman  
Leu Nicolae din Galați  
Oprean Dan Ștefan din Făgăraș  
Ghiragosian Constantin din Iași  
Pătrașcu Doru Mirel din Focșani  
Galbageari Eduard Eugen din București  
Constantin Florin Balș din jud. Olt**

**Mihai Puiu Cernea din Pitești  
Potlog Alexandru din București  
Ivăscanu Virgil din Bistrița  
Anghel Daniel din loc. Popești-Leordeni Ilfov  
Munteanu Doru din loc Jariștea jud Vrancea  
Dragomir Roxana din București  
Ionescu Andrei din București  
Pâslă Emil din Iași  
Voicu Mihail**



# Poza lunii

O îndrăgită rubrică PC Games. Cine găsește cel mai nostim text pentru poza lunii octombrie?



Buffy? Nu Mulțumesc.  
Vampire: The Masquerade?  
Daa, vă rog.

**COLȚI FALȘI** Purtătorul de cuvânt de la Activision, Marcus Wilding, s-a prezentat la un vampire party deghizat în vampir.

**C**a adevărat fan Warner s-a demascat Stanciu Răzvan din București și va primi de la poștaș o revistă PC Games. Dacă vreți să vă puneți poștașul la treabă, participați și dvs. și trimiteți-ne propunerea pentru poza actuală a lunii, prin telefon, carte poștală, e-mail sau website.

Adresa noastră: Redacția PC Games, pentru: Poza Lunii  
str. Simion Bărnuțiu, nr. 30, ap. 3, cod  
3700 ORADEA, jud. BIHOR

E-Mail: redactie@pcgames.ro  
pamgrup@rdsor.ro  
WWW: www.pcgames.ro



**BAGȘIȘ** La petrecerea de lansare a lui Anno 1503 s-a pierdut și un așa-zis șeic, care evident vrea să scape de doamna în albastru.

## PC Games 8/2000

TERMEN DE APARIȚIE

Ediția PC Games 8/2000 va apărea în cursul lunii decembrie

Redacția nu garantează data apariției. Pot apărea întârzieri datorate producătorilor care duc la modificări ale acestora.

### Black & White

Până acum am publicat cel puțin trei articole de fond cu acest subiect. Ați urmărit videoreportajele PC Games și i-ați inclus de fiecare dată pe Peter Molyneux și echipa sa în rugăciunea de seară. Masterdesignerul britanic a anunțat personal la

ECTS: "Mai am nevoie de șapte săptămâni!" Dacă făceam un mic calcul, asta însemna sfârșitul lui octombrie, deci jocul ar fi putut ajunge în magazine prin noiembrie. La scurt timp după acest anunț, distribuitorul Electronic Arts a amânat termenul de lansare pe februarie 2001. Cine are dreptate? PC Games va investiga problema și poate în numerele următoare vom prezenta și mega-testul *Black & White*.

#### ■ BLACK & WHITE

Așteptarea "cele mai bune" opere a lui Peter Molyneux, potrivit aprecierii autorului, pare să nu se mai sfârșească.

### Monkey Island 4

În sfârșit, un adventure bun! Chiar dacă a treia excursie a lui Guybrush Treepwood este produsă de o altă echipă decât cei trei predecesori, umorul este la fel de imbatabil ca la respectivii. Vom juca *Monkey Island 4* și vă vom ține la curent cu misterele, dialogurile și grafica 3D.

### Gunman

Întâi a fost doar un MOD, după aceea un add-on oficial, iar acum e un joc care nu mai lasă fanii de acțiune să-și doarmă nopțile în liniște. *Gunman* va cutremura lumea *Half-Life*. Dacă e mai bun decât *Opposing Force*? Răspunsul îl veți găsi în numărul 8/2000. Pe lângă acestea, Tips & Tricks.

### Colin McRae Rally 2.0

La fel ca eminentul naș al jocului, și *Colin McRae Rally* face parte dintre cei mai buni. Codemasters ține să spulbere concurența lui *Pro Rally 2001* a lui Ubi Soft, mizând pe senzația de conducere, grafica de vârf și controlul de precizie. Echipa de verificare a PC Games va arunca o privire sub capota simulatorului de curse.



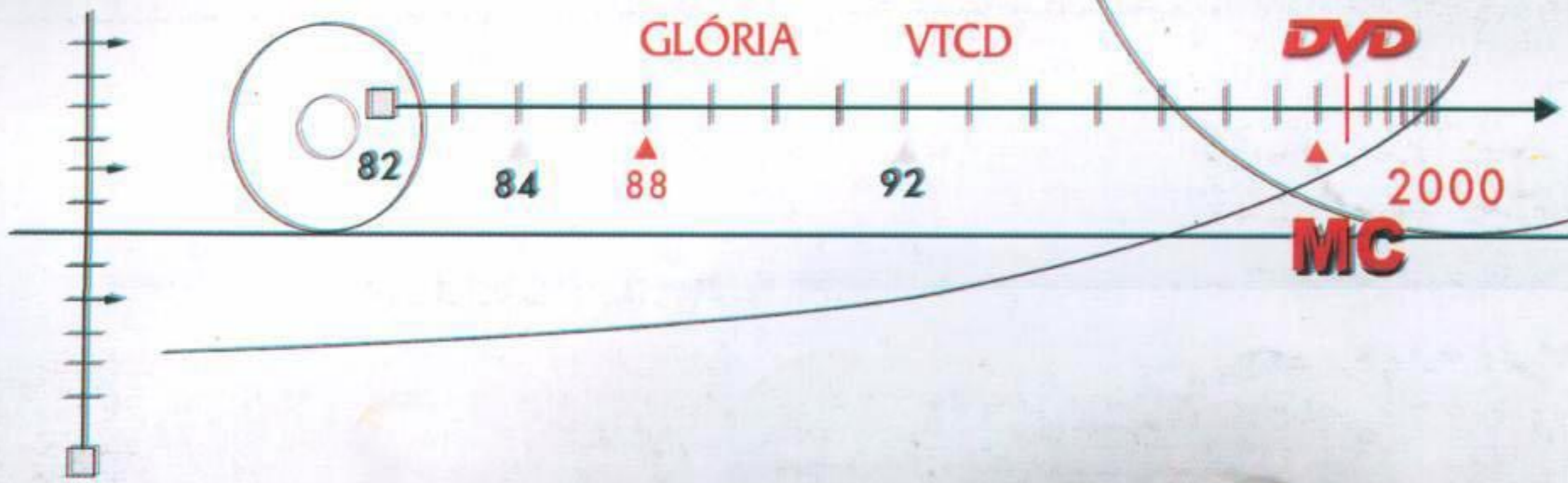
**MONKEY ISLAND 4** În curând vă veți revedea cu Guybrush, Elaine și LeChuck.



**GUNMAN** Dacă apare, fanii de acțiune vor sărbători Crăciunul și Paștele cu ochii în monitor.

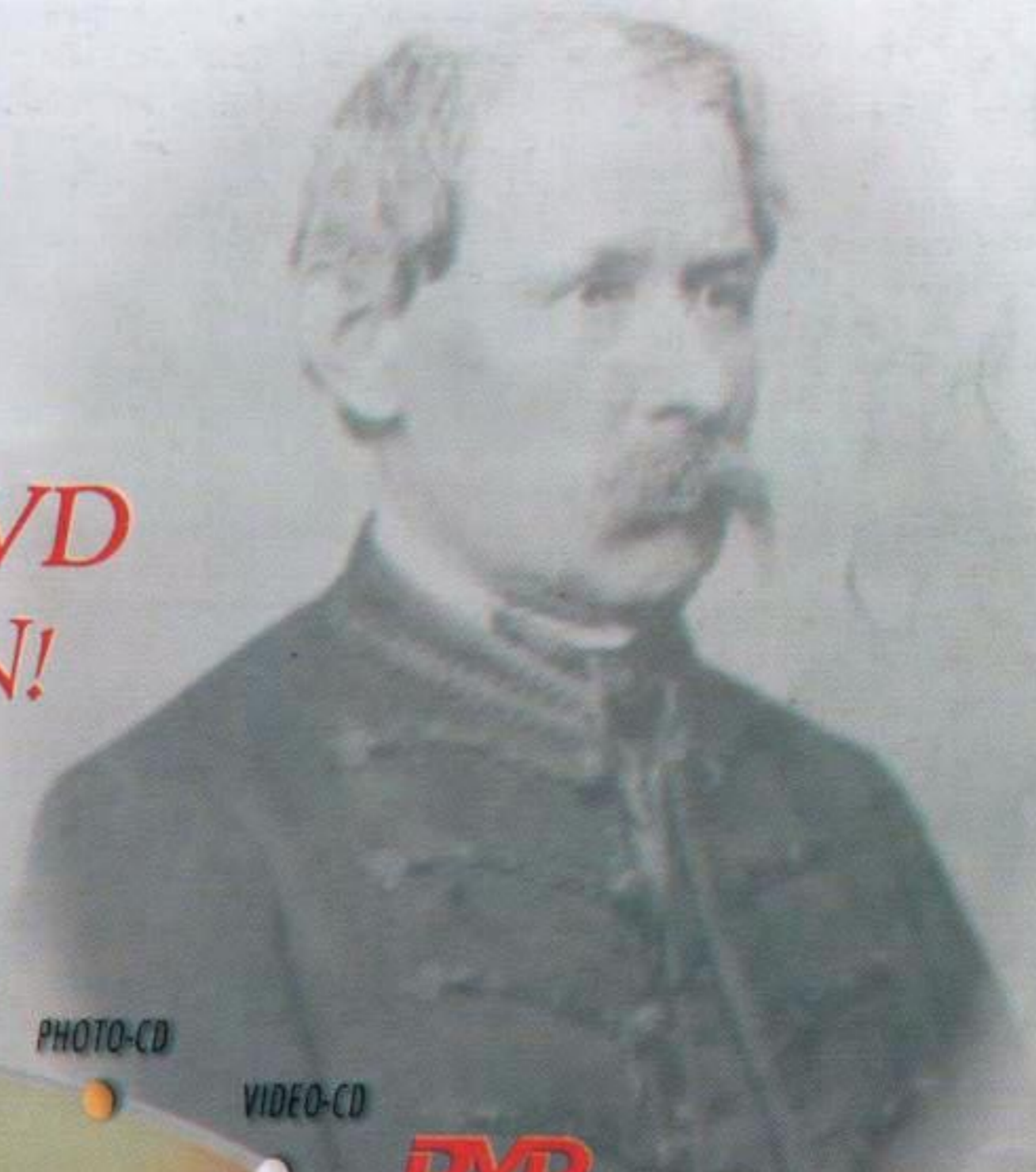


**COLIN MCRAE RALLY 2.0** Pe PlayStation este deja un hit. Așteptăm versiunea PC.



*Let's save their spirit!*

*... through MC, CD, DVD  
made by VIDEOTON!*



*Arany János  
(1817 - 1882)*

CD-AUDIO CD-TEXT CD-EXTRA CD-ROM CD-ROM/XA CD-I PHOTO-CD VIDEO-CD



**V T C D**



we hear you

ACER V750 - Telefon mobil ACER V750 \*

Display full-grafic

Greutate 88 g

Dimensiuni 112 x 47 x 17 mm

Dual band 900 / 1800

Profile

Memoria telefonului :

-99 inregistrari

-apel in asteptare

Devierea apelurilor

SMS

Acumulator Li ion de 600 mAh, cu vibratie

Timp convorbire 2,5 - 4,5 h

Timp stand-by 50 - 250 h

Calendar

Ceas

Jocuri

Calculator

Apelare vocala 100 de numere

20 tonuri sonerie

Optional telefonul ACER V750 dispune de:

-incarcator de birou

-incarcator de masina

-acumulator Li-ion de 900 mAh

-accesorii

Pret: 180 \$ \*\*

Distribuit prin PAM GRUP SRL

Str. Simion Barnutiu,

nr. 30, ap. 3, Bl. PB 9

Tel./Fax: 059/479.661

E-mail: pamgrup@rdsor.ro

\* service-ul asigurat pe teritoriul Romaniei

\*\* pretul nu include TVA